

---

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 7 комбинированного вида»**

623143 Свердловская обл., г. Первоуральск, с. Битимка, ул. Совхозная, д. 7а Телефон:  
8(3439)296-630, 8(3439)296-730, факс: 8(3439)296-630, e-mail: [bitimka7@yandex.ru](mailto:bitimka7@yandex.ru)

---

**«Особенности развития познавательных  
процессов детей дошкольного возраста посредством методики  
«Кольца Луллия» (технология ТРИЗ)**

---

Власова Юлия Андреевна  
старший воспитатель  
МАДОУ "Детский сад № 7»

с.Битимка  
2016г.

В массовой педагогической практике фиксируется проблема развития творческих способностей детей дошкольного возраста. На наш взгляд, это больше всего связано с отсутствием системы методов, которыми можно было увлечь ребенка творческой деятельностью. Дети не могут пользоваться имеющимися у них знаниями, так как они разобщены, не востребованы в полной мере и, следовательно, не являются основой для дальнейших мыслительных операций. Развитие мышления невозможно без формирования умственных операций. Умение классифицировать – одна из составляющих творческих способностей человека. Наша задача состоит не только в обучении детей классификационным структурам, но и в создании ребенком своего варианта классификации.

Дошкольный возраст – уникальный и решающий период развития ребенка, когда закладываются основы личности, вырабатывается воля и произвольное поведение, активно развиваются воображение, творчество, общая инициативность, и все эти важнейшие качества формируются не в процессе учебных занятий, а в главной деятельности дошкольника – игре. Целью моей работы стал поиск новых инновационных технологий в работе с детьми.

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

## **Содержание**

Пояснительная записка

Цель и задачи, предполагаемый результат

Использование «Кругов Луллия» в

- речевом развитии
- развитии элементарных математических представлений
- музыкальном развитии
- изобразительной деятельности
- обучении правилам дорожного движения

Игры на развитие творческого воображения.

Игры с элементами случайности в установке колец.

Заключение

Литература

Приложения

*Приложение № 1*

Методические рекомендации по построению системы игр.

*Приложение № 2*

*Приложение № 3*

*Приложение № 4*

## Обучение детей старшего дошкольного возраста правилам дорожного движения с помощью «Кругов Луллия»

### Пояснительная записка

Что же такое «Кольца Луллия»? Хочу кратко познакомить вас с тем, кто является основоположником этого метода.

Раймунд Луллий (1235-1315 гг.) - поэт, философ, миссионер; один из оригинальнейших представителей средневекового мирозерцания с положительной его стороны.

Луллий родился на о.Майорка, в г.Пальме. Молодость провёл при Арагонском дворе. На 32 году он имел видение Христа, это произвело в нём переворот, Луллий оставил двор, семью и поселился на пустынной горе Мирамар, где стал размышлять над смыслом жизни, с точки зрения христианства. Путём этих размышлений он заложил основы комбинаторики, считал, что можно путём различных комбинаций уже известных понятий выводить новые истины (подобно тому, как из отдельных букв складываются отдельные слова в том числе и новые...)

Метод луллизма распадается на две части: первая знакомит нас с операциями, которые должен производить человек для совершения открытий (субъекты); вторая заключает в себя сжатую энциклопедию знаний, уже приобретённых человеком (атрибуты). Всего было шесть концентрических кругов. На одних обозначались субъекты, на других атрибуты. Комбинаций кругов нельзя было исчерпать и за тысячу лет. Так, Раймунд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов.

На наш взгляд Кольца Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять для воспитания и обучения детей по всем разделам программы. Мы используем свой вариант кругов Луллия, на освоение образовательных областей как в организованной образовательной деятельности так и в самостоятельной.

Образовательная область «Познавательное развитие» при формировании элементарных математических представлений, решалась следующая задача: развивать умение считать группы предметов, соотносить их с цифрами.

Ознакомление с живой и неживой природой и её обитателями. В ОД у нас широко используются поисковые ситуации и проведение простейших опытов и экспериментов. С помощью ТРИЗ педагоги расширяют кругозор об окружающем мире, о многообразии родной природы, обитателями разных климатических зон.

Применение методов и приемов ТРИЗ способствует развитию творческого воображения являясь мощным рычагом в развитии речи дошкольника, а также является эффективным средством развития связной речи, а именно, обучения творческому рассказыванию. Дети не боятся фантазировать. Здесь есть место выдумке и творчеству. Ребята придумывают свои творческие композиции, составляют свои сказки. Такой методический прием, как Кольца Луллия, является эффективным механизмом развития речи, воображения и совершенствования грамматической стороны речи.

Проблема творчества является одной из наиболее острых проблем во всей системе образования. Цель работы в данном направлении: обеспечить более эффективно интеллектуально-творческое развитие ребенка. Для достижения цели мы использовали круги Луллия на закрепление и самостоятельное создание цветов.

Следующая форма работы работы с кругами Луллия музыка. Для начала используется знакомая ритмичная музыка, что бы на уровне подсознания дети могли спокойно войти в ритм с музыкой, здесь всегда есть место выдумкам.

Театрализованная игра является эффективным средством социализации дошкольника в процессе осмысления им нравственного подтекста литературного или фольклорного произведения. Велико значение театрализованной игры и для речевого развития (совершенствовании диалогов и монологов, освоение выразительности речи).

Интересной находкой в работе по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма мы считаем использование технологии ТРИЗ.

Мы считаем использование ТРИЗ одним из эффективных и результативных приемов при обучении детей правилам дорожного движения и закреплению знаний по ПДД. Новизна в том, что применяемые педагогами методы и приемы учат детей прогнозировать появление новых задач и быть готовыми к их решению, анализировать нестандартные ситуации на дороге, планировать результат своей деятельности и разрабатывать алгоритм его достижения, приобретать умения безопасного взаимодействия с окружающей средой. Это нетрадиционный подход к решению сложной социально-педагогической проблемы. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

## **Пособие «Кольца Луллия» (технология ТРИЗ).**

Пособие по формированию у детей понятий, связанных с признаками объектов и изменением их значений, создано в рамках адаптации методов теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), способствует развитию у ребенка качеств активного созидателя, воображения, творческого подхода к действиям, логического мышления, умения решать возникающие проблемы. Занятия построены по системе тренингов на основе пособия "Круги Луллия". Пособие адресовано воспитателям и педагогам ДОО, работающим по развивающим программам. Оно доступно и для самостоятельной работы родителей с детьми. Используется в работе с детьми 3-7 лет в образовательной деятельности педагога с детьми, а также в режимных моментах.

Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

**Цель использования пособия:** формирование представлений дошкольников об окружающем мире; развитие творческого мышления и воображения; обогащение словарного запаса; формирование элементарных математических и экологических представлений.

### **Задачи:**

- Расширять познавательные способности ребенка.
- Развивать креативные способности дошкольников.
- Развивать навыки фантастического преобразования объектов.
- Формировать потребность к активной умственной деятельности.

### **Игры с «Кольцами Луллия» можно условно разделить на три типа:**

- Игры на подбор пары. В одном из окошечек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца.
- 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 первого кольца сочетается с любой картинкой любого кольца.
- Игры на развитие творческого воображения. Для этих игр подбираются кольца как для первого типа игр, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается не совместимая на первый взгляд комбинация (как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить?). Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, значит можно дать волю фантазии..

### **Ожидаемые результаты.**

- Подбор детьми карточек с изображением объектов для размещения на секторах, например: "Подберите карточки с изображением домашних животных".
- Самостоятельное придумывание дошкольниками как реальных, так и фантастических заданий.
- Составление рассказов о практической значимости объектов с необычными признаками.
- Распространение педагогического опыта с применением новых педагогических технологий.

## **Речевое развитие детей дошкольного возраста посредством методики «Круги Луллия»**

Проблема речи во всем ее видовом разнообразии является актуальной в дошкольном возрасте. На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Важнейшим условием совершенствования речевой деятельности дошкольников является создание эмоционально благоприятной ситуации, речевой среды способствующей возникновению желания активно развивать свою речь и участвовать в речевом общении. Самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников - игра. 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.

**Цель использования данной технологии:** развитие основных компонентов языковой системы (фонематического восприятия и звукового анализа, грамматического строя речи, словарного запаса и связной речи) у старших дошкольников.

### **Задачи:**

- Уточнять и активизировать словарный запас.
- Совершенствовать слоговую структуру слова.
- Автоматизировать звуки речи.
- Развивать фонематические процессы.
- Формировать структуру предложений.
- Совершенствовать развитие связной речи.

### **Формы работы:**

- На индивидуальных и подгрупповых занятиях.
- В ОД по речевому, познавательному развитию (как часть занятия).
- В игровой деятельности вне занятий.
- В самостоятельной деятельности детей.

### **Можно выделить этапы участия логопеда (воспитателя) в играх с «Речевыми кругами Луллия»:**

- логопед (воспитатель) непосредственно участвует в игре. Предлагает ее, рассказывает правила, ее развитие, окончание, распределяет участие, помогает оформить ее словесно;
- логопед (воспитатель) косвенно воздействует на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях. Дети выбирают ведущего, устанавливают очередность в игровых действиях, и оформляют результат игры в речи;
- логопед (воспитатель) осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности. Дети самостоятельно планируют, развивают и завершают игру, сопровождая ее высказываниями и используя речевые умения и навыки, полученные в ходе коррекционной логопедической работы.
- логопед (воспитатель) осуществляет обучающее руководство речевыми играми и создает условие для проявления речевой активности детей, углубления и расширения их игровых интересов, для усвоения навыков произвольного поведения и воспитания правильной речи.

Нельзя не отметить универсальность игрового пособия используя лишь несколько кругов, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнение к проводимой игре. Самостоятельно дети играют с «Речевыми кругами Луллия» в свободное время, закрепляя материал, отработанный на занятиях с логопедом, воспитателем. Дети с удовольствием самостоятельно заменяют круги, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и ход игры.

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



**Цель игр:**

- совершенствование артикуляционных способностей детей
- развитие зрительного гнозиса и конструктивного праксиса
- 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 артикуляционному упражнению (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.

**Игры, совершенствующие звуковую сторону речи и обучение грамоте:  
«Звуковые круги». «Звукарики», «Где спрятался звук?»**



**Цель игр:**

- совершенствование навыков звукового анализа
- обучение грамоте
- расширение и активизация словаря

**Описание:** Игры проводятся в паре или с подгруппой детей. На 1 круге картинки с изображением «звука» ( насос-С, комар-З, пчела-Ж, змея-Ш.), на 2 круге картинка и звуковая схема. По правилам игры нужно к картинке «звуку» подобрать картинку со схемой и определить положение звука в слове. Можно картинки со звуковыми схемами заменить буквами и называть звук который живёт в своей квартирке букве. Степень сложности заданий должна возрастать постепенно. Все свои действия дети, сопровождают речью, закрепляя навыки звукового анализа и полученные знания по обучению грамоте.

**«Слоговики», «Раздели на слоги», «Образуй словечко»**

**Цель игр:**

- совершенствование навыков слогового анализа и синтеза
- обучение грамоте
- расширение и активизация словаря

**Описание:** Организация и условия проведения игр те же, что и в предыдущем варианте. На 1 круге предметные картинки на 2 схемы слов с количеством слогов или печатный слог, с которого начинается слово. Другой вариант, на 1 круге печатный слог и на 2 круге печатный слог дети раскручивая круги, образуют слова из слогов.

**Игры на формирование лексико-грамматических категорий:  
«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 закрепляет формирование связного самостоятельного высказывания.

#### 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 (козакоса, 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.



Использование «кругов Луллия» в речевом развитии дошкольников позволяет расширить речевую среду в группе и на логопункте, создать у детей эмоциональную отзывчивость и желание участвовать в речевом общении со взрослыми и сверстниками на занятиях и в процессе игры, легко и непринужденно развивать и совершенствовать свои речевые навыки.

### **Использования «Кругов Луллия»**

#### **в развитие элементарных математических представлений.**

Одной из оптимальных форм организации деятельности детей с целью овладения ребенком методами системного мышления являются кольца Луллия.

С помощью колец Луллия в развитие элементарных математических представлений можно решить следующие задачи:

- Развитие логического мышления.
- Развитие сенсорных способностей.
- Тренировать наглядно-образное мышление.
- Развивать представление о множестве.
- Тренировать в счёте, решение примеров.
- Закреплять знания о значении цифр и чисел, различать их.
- Формировать представления о математических понятиях.
- Знакомство с цифрой, цветом, размером.
- Развивать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

**Примеры пособий:**

«Счёт»



«Цвет»



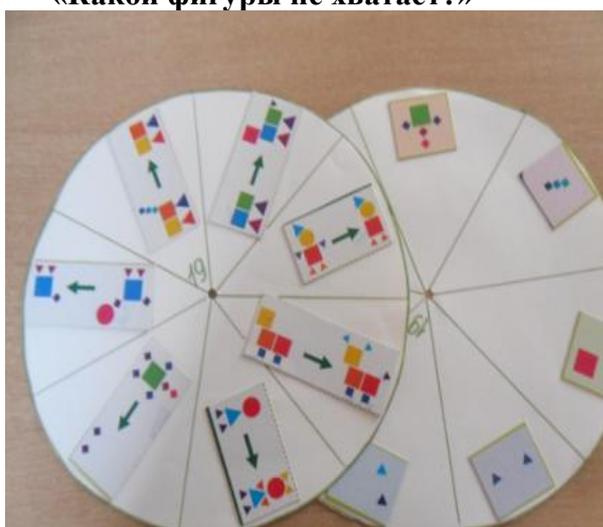
«Сериация»



«Ориентация»



«Какой фигуры не хватает?»



## **Использования «Кругов Луллия» в музыкальном развитии дошкольников старшего возраста.**

С помощью «Кругов Луллия» закрепляются и систематизируются знания детей о музыкальных инструментах и музыкальных жанрах.

- первый круг – символы: песня, танец, марш;
- второй круг – музыкальные инструменты.
- На выпавшем в круге музыкальном инструменте ребенок исполняет аккомпанемент в выпавшем жанре.

В разделе «Музыкально - ритмические движения» применяются такие «Круги Луллия»:

- первый – сказочные герои,
- второй – движения в виде символов.
- Задание: раскрутив оба круга, выполнить движение в характере выпавшего героя.

Упражнение на формирование звуковысотного слуха «НАЙДИ ЗВУК »:

- первый круг – изображения животных, издающих звуки определенной высоты: медведь, волк, кошка, мышка;
- второй круг - клавиатура фортепиано, окрашенная в разный по цвету контур (синий, фиолетовый, зеленый, желтый) соответствует низкому, среднему и высокому диапазону.
- Задание: назвать высоту звука по диапазону (низкий, средний, высокий регистр).

Найти и сыграть этот звук на клавиатуре фортепиано.

### **Использование «Кругов Луллия» в изобразительной деятельности для развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.**

Не имея достаточного багажа знаний об окружающем мире, ребенку с трудом удастся отобразить его в своих рисунках.

Изобретение Р. Луллия взято за основу игровых упражнений, направленных на развитие творческих способностей детей, которые помогают решать следующие

**задачи:**

- - научить выстраивать сюжетную линию в рисунке,
- - развивать образное мышление,
- -формировать способность решать проблемные ситуации,
- -формировать умение творчески подходить к работе,
- -видеть фантастическое сочетание разнообразных объектов.

В дальнейшей работе используя круги вы можете превратить банальное занятие по рисованию в увлекательную игру-путешествие по бескрайнему миру предметов, явлений, событий.

### **«Смешные профессии»**

**1-ый круг:** картинки с изображением людей разных профессий. (врач, учитель, космонавт, дворник, плотник, полицейский, продавец, повар).

**2-ой круг:** картинки с изображением места работы представителей той или иной профессии (для повара картинка с изображением кухни, для дворника с изображением двора, для учителя – парты и доска, и т.д.)

**3-ий круг:** картинки с изображением инструментов и инвентаря для работы (для продавца - весы, для врача – бинты, вата, для полицейского – жезл и т.д. )

**Задание: 1-й вариант** Ребенку предлагается в случайном порядке

раскрутить круги, и по выпавшим рисункам он придумывает сюжет для будущего рисунка.

**2-й вариант.** Ребенку предлагается специально раскручивать круги выбирая для себя более подходящий вариант.

**Пример:** повар варит суп в кастрюле сидя во дворе дома и помешивает его топором.

«Что за чудо овощи, что за чудо фрукты»

**1-ый круг:** картинки с контурным изображением овощей, фруктов.

**2-ой круг:** по две картинки с изображением цветных клякс. (две картинки кладутся на сектор между ними знак плюс обозначающий смешивание цветов.)

**Задание: 1-й вариант** Ребенку предлагается в случайном порядке раскрутить круги. Получается необычное изображение.

**2-й вариант.** Ребенок специально подбирает нужные сектора. Получается реальное изображение.

**Пример:** розовый огурец, красное яблоко.

**Примечание:** можно предложить эти два варианта изобразить на одном листе и пофантазировать. Например: реальным овощем или фруктом я бы угостил друга (кого именно), а вымышленным любит полакомиться невиданный зверь (придумать какой).

### «Загадочный натюрморт»

**1-ый круг:** картинки с изображением разнообразных предметов, из которых будет состоять натюрморт (цветы, веточки, фрукты, овощи, и т.д.). Для большей загадочности, предметы могут быть абсолютно не свойственные для составления натюрморта. (дерево, фонарик, флажок, и т.д.)

**2-ой круг:** картинки с изображением предметов посуды. (вазы разной формы, блюда, подносы). Так же как и для первого круга можно подобрать необычные предметы (натюрморт в башмаке, шляпе, чайнике и т.д.)

**Задание: 1-й вариант.** Ребенку предлагается в случайном порядке раскрутить круги. Получается необычное изображение

**2-й вариант.** Ребенку предлагается специально раскручивать круги, выбирая для себя тот вариант, который ему нравится.

**Пример:** изображение высокой, узкой вазы, в которой необыкновенным способом поместились фрукты.

**Примечание:** по задумке педагога наполнение кругов картинками может быть совершенно разное (на первом круге расположены картинки из которых действительно состоит натюрморт, а на втором круге, картинки совершенно для этого не подходящие.)

### «Вкусное настроение»

**1-ый круг:** картинки с изображением фруктов, овощей, конфет

**2-ой круг:** картинки с изображением приятно сочетающихся между собой цветов (3-4 цвета достаточно)

**3-ий круг:** контурное изображение геометрических фигур, или любых форм (многоугольники, сердечки, звездочки, облака и т.д.)

**Задание:** для начала ребенок должен определить, для кого он будет рисовать настроение. Педагог на обратной стороне листа записывает имя счастливчика. (чтоб ребенок не забыл для кого он это делает). После чего, ребенок раскручивает круги в случайном порядке или специально подбирает сектора. Затем на своем рисунке во всю величину рисуется геометрическая фигура или форма, она украшается теми предметами, которые выпали на первом круге, и закрашивается определенными оттенками цветов.

**Пример:** ребенок подбирал настроение для волка из сказки «Красная шапочка» получился большой цветок украшенный конфетами в ярко розовой цветовой гамме.

**Примечание:** настроение можно подбирать для любых людей, известных

сказочных персонажей, вымышленных героев, а т.ж. для себя.

### «Невиданные звери»

**1-ый круг:** картинки с изображением места обитания зверя. (в горах, под землей, на дереве и т.д.)

**2-ой круг:** картинки с необычным изображением частей тела животного (квадратные рога, крылья с чешуей, рыбий хвост с пальцами.)

**3-ий круг:** картинки с изображением клякс разного цвета. (3-4 цвета достаточно)

**Задание:** педагог объявляет, что сегодня дети будут рисовать любимых животных. Но впереди их ждет сюрприз. Педагог записывает каждому на листочек с обратной стороны название любимого зверя. После чего вносятся круги Луллия. Педагог объясняет как с ними работать, говорит что зверь, которого они задумали получится не совсем обычный, в этом и заключается сюрприз. Дети по очереди раскручивают круги, запоминают сочетание секторов, и приступают к выполнению задания.

**Пример:** заяц, зеленых оттенков, с огромными квадратными рогами, живущий в космосе.

**Примечание:** если ребенку трудно запомнить все выпавшие сектора, предлагается изготовить заранее дубликаты картинок в уменьшенном варианте, чтобы ребенок мог выложить их перед собой.

### «Необычный пейзаж»

**1-ый круг:** картинки с изображением признаков всех времен года.

**2-ой круг:** карточки с названием времени года.

**3-ий круг:** картинки с изображением соответствующей каждому времени года цветовой гаммы.

**Задание:** ребенок раскручивает круги. Можно целенаправленно выбрать нужное сочетание, можно положиться на случай. Вверху листка можно написать какое время года будет изображать ребенок.

**Пример:** получилась осень синих оттенков с признаками лета.

**Примечание:** если ребенку трудно запомнить все выпавшие сектора, предлагается изготовить заранее дубликаты картинок в уменьшенном варианте, чтобы ребенок мог выложить их перед собой.

### «Перепутанные сказки»

**1-й вариант.**

**1-ый круг:** картинки с изображением героев из разных сказок.

**2-ой круг:** картинки с изображением места действия этих героев.

**3-ий круг:** картинки с изображением волшебных предметов помогающих героям в сказках.

**Задание:** ребенок раскручивает круги и подбирает нужные сектора. Некоторое время дается на придумывание историй, после чего начинается зарисовка.

**Пример:** красная шапочка в пустыне нашла золотой ключик.

**Примечание:** в конце рисования дети придумывают необычную историю по своему рисунку, воспитатель может их записать и из всех рисунков оформить книгу перепутанных сказок

**2-й вариант.**

**1-ый круг:** картинки с изображением героев из разных сказок.

**2-ой круг:** картинки с изображением героев из разных сказок.

**3-ий круг:** картинки с изображением волшебных предметов помогающих героям в сказках.

**Задание:** аналогичное.

**Пример:** Колобок встретился с Буратино и не могут поделить корзину с пирожками.

**Примечание:** место, где происходит действие, ребенок может придумать свое.

#### «Фантастическая история»

**1-ый круг:** Картинки с изображением людей разных возрастных категорий (бабушка, дедушка, женщина, мужчина, девочка, мальчик)

**2-ой круг:** картинки с изображением места, на котором происходит действие.

**3-ий круг:** картинки с изображением разных предметов обихода.

**Задание:** ребенок раскручивает круги и подбирает нужные сектора. Некоторое время дается на придумывание историй, после чего начинается зарисовка.

**Пример:** девочка оказалась в пустыне с удочкой в руках.

**Примечание:** в конце рисования дети придумывают необычную историю по своему рисунку, воспитатель может их записать и из всех рисунков оформить книгу фантастических истории.

#### «Придумай роспись»

**1-ый круг:** картинки с графическим изображением предметов, которые нужно расписать. (дом, мяч, чашка и т.д.)

**2-ой круг:** картинки с графическим изображением узоров (достаточно 3-х элементов: линия, растительный элемент, геометрическая фигура)

**3-ий круг:** картинка с изображением палитры состоящей из трех цветов.

**Задание:** ребенок раскручивает круги и подбирает нужные сектора. Некоторое время дается на придумывание историй, после чего начинается зарисовка.

**Пример:** дом, крыша которого расписана линиями, фасад – цветочками, окно – точками.

#### Обучение детей старшего дошкольного возраста правилам дорожного движения с помощью «Кругов Луллия»

Дети дошкольного возраста ещё не вполне осознают, что такое вообще опасность. Объясняется это тем, что они не умеют правильно определить расстояние до приближающейся машины и её скорость, у них ещё не выработалась способность предвидеть опасность. Поэтому они безмятежно выбегают на дорогу, играя в мяч, или выезжают навстречу автомобилю на детском велосипеде. Следовательно, дошкольников необходимо целенаправленно, на основе психолого-педагогического подхода воспитывать и обучать правилам безопасного и правопослушного поведения на улицах, дорогах и в транспорте.

Дидактическое пособие (Круги Луллия) способствует формированию у детей навыка безопасного поведения на улице, является своеобразным тренажером, на котором дети смогут отработать непредсказуемые ситуации, порой возникающие на дороге.

#### **Цель:**

Формирование у детей целостного восприятия окружающей дорожной среды.

#### **Задачи:**

1. Формирование осознанного поведения в дорожно-транспортных ситуациях.
2. Обучение детей элементарной дорожной грамотности.
3. Привитие навыков конкретных действий безопасного поведения на проезжей части, на улице, во дворе.
4. Формирование культуры поведения в общественном транспорте.
5. Ознакомление с основными группами дорожных знаков.
6. Воспитание чувства ответственности, самостоятельности.

## «На улицах города»

Возраст: 6-7 лет

### **Задачи.**

1. Учить детей правилам поведения на улицах города, в транспорте, во дворе.
2. Закрепить у детей знания правил дорожного движения.
3. Побуждать детей к соблюдению ПДД в повседневной жизни.

### **Игровая задача.**

Учить размышлять, творчески относиться к решению возникшей в ходе игры проблемы.

### **Материал.**

- 1 диск – 8 частей – участники дорожно-транспортных ситуаций: дети, взрослые, регулировщик.
- 2 диск – 8 частей – различные ситуации, возникающие на дороге.
- 3 диск – 8 частей – дорожные знаки, сигналы светофора, жезл.

### **Правила игры.**

Детям необходимо по очереди раскручивать стрелку и круги, объясняя возникшие дорожные ситуации.

#### **1 вариант. Реальное задание (РЗ)**

Организация детей на игру.

1-2-3 - подумай, как должно быть, и круги раскрути! Посмотри, какой объект под стрелкой и найди его на картинке второго диска. Затем на третьем диске найди дорожный знак или сигнал светофора, соответствующий дорожной ситуации со второго диска.

#### **Описание хода игры.**

Каждый ребенок должен выбрать при помощи стрелки участника дорожной ситуации, затем, вращая круги, саму дорожную ситуацию, рассказать, что увидел на дороге, кто действует в данной ситуации правильно, а кто нарушает правила дорожного движения, подобрать дорожный знак к данной ситуации.

После обсуждения дети решают, возможна ли такая ситуация и как правильно поступить пешеходу.

#### **2 вариант. Фантастическое задание (ФЗ)**

Организация детей на игру.

1-2-3 - круги раскрути! Что получилось – объясни! Посмотри, какие объекты оказались под стрелкой, расскажи, что хорошего и плохого может случиться и как избежать опасности.

#### **Описание хода игры.**

Дети по очереди вращают стрелку и круги. Каждый ребенок должен постараться объяснить, как связать воедино случайно выбранного участника дорожной ситуации, саму дорожную ситуацию и дорожный знак.

## «Учим правила дорожного движения»

Возраст: 6-7 лет

### **Задачи.**

1. Формировать у детей навык безопасного поведения на улице.
2. Закреплять знания детей о транспорте, о правилах дорожного движения.
3. Довести до сознания детей, к чему может привести нарушение ПДД.

### **Игровая задача.**

Учить размышлять, творчески относиться к решению возникшей в ходе игры проблемы.

### **Материал.**

- 1 диск – 8 частей – картинки: перекресток со светофором, дорога с пешеходным переходом, дорога без пешеходного перехода, лесная грунтовая дорога, улица, двор...
- 2 диск – 8 частей – то, что можно увидеть на дороге; автобус, машина, мотоцикл, машина с сигнальными огнями, велосипед...
- 3 диск – 8 частей - кто переходит дорогу; ребенок, мама с ребенком, группа детей, дедушка, ребенок с санками, на роликах, коньках...
- 4 диск- 8 частей – время года и части суток.

### **Правила игры.**

Детям необходимо раскрутить стрелку. Затем, поворачивая круги, подобрать к картинке на 1 секторе, на которую указывает стрелка, подходящие по смыслу картинки из секторов на 2 и 3 круге.

#### ***1 вариант. Реальное задание (РЗ)***

Организация детей на игру.

1-2-3- подумай, как должно быть и круги раскрути! Посмотри, какой объект под стрелкой и найди его части на других дисках.

#### **Описание хода игры.**

Дети по очереди делают ход. Каждый ребенок должен выбрать участок дороги стрелкой, затем того, кто переходит ее, рассказать, как действовать, что увидел на дороге, как изменилась ситуация, время суток и сезон.

После обсуждения дети решают, возможна ли такая ситуация и как правильно поступить пешеходу.

#### ***2 вариант. Фантастическое задание (ФЗ)***

Организация детей на игру.

1-2-3- круги раскрути! Что получилось – объясни! Посмотри, какие объекты оказались под стрелкой, расскажи, что хорошего и плохого может случиться и как избежать опасности.

#### **Описание хода игры.**

Каждый ребёнок, сделав случайный выбор стрелкой и движением кругов, размышляет, рассказывает, как связать по смыслу объекты, оказавшиеся под стрелкой, какие дорожные ситуации могут возникнуть, как правильно поступить в возникшей ситуации.

Игры не требуют строгого соблюдения правил игры, на основе «Кругов Луллия» их можно придумать великое множество, заранее усвоив основные их принципы.

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

Для этих игр подбираются кольца, как для предыдущего типа игры, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Например: круги с животными и детенышами – совпали картинки с медведем и зайчатами. Спрашиваем:

- «Как будет воспитывать медведь зайчат, чему учить?»
- «Лиса в море. Может быть, лису везут пароходом в новый зоопарк?»
- «Лиса в болоте — погналась за добычей, вот и завязла бедная».
- «Лиса в деревне — опять кур крадет».
- «Лиса в городе — в зоопарке» и т. д.

Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии.

### **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!

Заранее сказать детям, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

### **Заключение**

Нельзя не отметить универсальность пособия «Круги Луллия»: используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к использованной игре. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием заменяют самостоятельно кольца, комбинируют задания, пытаются самостоятельно определить цель и правила игры.

Эффект игры огромен – познание языка и мира в их взаимосвязи, развитие творческого мышления и воображения, обогащение словарного запаса и многое другое.

Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

### **Используемая литература:**

1. А. Апрецова, Н.А. Гордова, Т.А. Сидорчук «Окно в мир».
2. Белая К. Ю. Как обеспечить безопасность дошкольников. – М.: Просвещение, 2001.
3. Волков С. Ю. Про правила дорожного движения. - М., 2006.
4. «Кольца Луллия» («Обруч» №4, 2004 г., Л. Логинова «Кольца Луллия»).
5. Маркин Н. И. Денисов М. Н. Безопасность на дорогах. Учеб. метод. Комплект. - М., 2006.
6. Методика работы с Кругами Луллия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://ds1ishim.ru/sites/default/files/13\\_01\\_2014/seminar\\_na\\_temu\\_metodika\\_raboty\\_s\\_kolcami\\_lulliya.doc](http://ds1ishim.ru/sites/default/files/13_01_2014/seminar_na_temu_metodika_raboty_s_kolcami_lulliya.doc)
7. Правила дорожного движения для детей дошкольного возраста. /Под ред. Е. Л. Романовой, А. Б. Малюшкина. - М., 2005.
8. Сидорчук Т.А.и С.В.Лелюх «Познаем мир и фантазируем с кругами Луллия» (издательство "Аркти" 2013 год).

**Методические рекомендации по построению системы игр.**

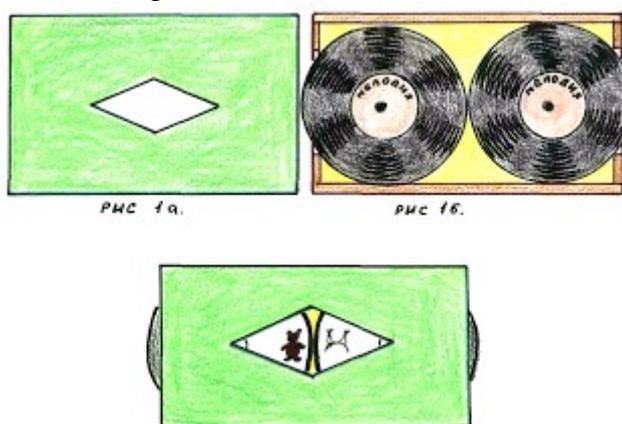
- Круги Луллия представляют дошкольникам как чудесные кольца или загадочные круги.
- Для работы с детьми 4-го года жизни целесообразно брать только два круга с 4 секторами. Детям более старшего возраста предлагаются несколько кругов с большим количеством секторов.
- На сектора прикрепляются картинки по теме занятия.
- Данные игровое пособие можно проводить как на занятиях, так и вне в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппой детей).

**Игры должны состоять из 2х частей:**

1. **Уточнение имеющихся знаний в определенных областях** (реальное задание – например: математика – на одном секторе три шарика, на другом – цифра 3; познавательное: на секторе первого круга – яблоня, дети на втором круге отыскивают яблоко (плод) или «сад» (место произрастания) в зависимости от того, что воспитатель изучает (закрепляет, обобщает и т.д.).
2. **Упражнения на развитие воображения** (фантастическое задание). В этом случае круги раскручивают и рассматривают выпавшие случайные сектора. Например: береза – апельсин. Ребенку необходимо с достаточной степенью достоверности объяснить правомерность данного фантастического сочетания. На основе фантастического преобразования составляется рассказ.

**Принцип изготовления игры:** состоит в следующем: вырезанные из картона круги разбивают на нужное количество секторов, серединка вырезается. Круги нанизываются на стержень (например, от пирамидки, или на палочку, карандаш), сверху прикрепляется стрелка или контур по величине сектора. На сектора прикрепляются изображения, знаки, символы по теме. Очень удобно использовать старые виниловые пластинки разных размеров.

Так же есть, ещё один способ изготовления кругов. Луллия берутся две старые пластинки, по их диаметру вырезаются круги из картона или ватмана. Разделяются на сектора. В середине кругов проделываются отверстия, накладываются круги на пластинки, вставляются крепления (штыри). Берутся два прямоугольника, один немного меньше другого. В верхнем прямоугольнике посередине вырезается ромб, в нижнем проделываются отверстия, соответствующие креплениям пластинок. Приделываются по краям нижнего прямоугольника пазы для вставки верхнего.



Пособие используется для приобретения знаний, умений и навыков дошкольников в рамках образовательных областей.

**Подготовка к игре.**

- Установить пособие на стол.
- Снять крышку.
- На пластинки сверху уложить выбранные кольца с картинками.
- Закрыть крышкой.
- Раскручивать за выступающие справа и слева края пластинок.

**Варианты изготовления пособия кругов Луллия:**



**Варианты игр с экологическим содержанием:**

«Найди где живёт»

«Назови детёныша»

«С чьей ветки детки?»

«Крылья, ноги и клюв»

«Подбери место обитания»

**Варианты колец - для игр с экологическим содержанием:**

1. Сосна, береза, орешник, липа, ель, дуб, рябина, клен.

Семена и плоды вышеперечисленных деревьев и кустарника.

Листья вышеперечисленных деревьев и кустарника.

2. Лиса, пчелы, медведь, белка, собака, птица.

Нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога.

3. Орел, цапля, соловей, ворона, чайка, гусь, ласточка, аист.

Разные формы птичьих клювов.

Разные виды птичьих ног.

Разные виды птичьих крыльев.

4. Город, деревня, лес, море, горы, болото.

Любые животные.