

## **Паспорт многофункционального дидактического пособия «Круги Луллия»**

**Цель:** Развитие логического мышления, внимания, навыков устной речи, воображения и фантазии.

**Задачи:** -формировать элементарные математические представления;

- систематизировать знания об окружающем мире;
- формировать умение свободно высказывать свои мысли;
- обогатить словарный запас.

**Описание пособия:** Данное пособие состоит из трех пластин, представляет собой круги разделены на 8 секторов. Дидактическое пособие представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. На круги раскладываются карточки с картинками, объединенными определенной темой. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются сектора с картинками.

«Круги Луллия» можно **использовать:** При организации индивидуальной работы; в организованной игровой деятельности вне занятий; на занятиях (НОД) в качестве игровых упражнений и заданий; в самостоятельной игровой деятельности детей. Оборудование необходимое для проведения любой игры может применяться вариативно, т.к. все игры разработаны для многоцелевого использования.

### **Технологическая цепочка проведения игры:**

1. Раскладка предметных картинок по всем секторам и кругам.
2. Постановка задачи.
3. Раскручивание кругов.
4. Познавательная деятельность детей
5. Установка соответствия путём поворота кругов таким образом, чтобы под стрелкой расположились требуемые изображения.
6. Составление рассказа или формулировка ответа
7. Рефлексия и подведение итогов.



## Дидактические игры по ФЭМП:

### «Найди фигуры»

Цель: развивать у детей геометрическую зоркость, закрепить умение определять из каких фигур состоит предмет.

Ход игры: на нижнее кольцо разложим изображения, состоящие их геометрических фигур, на среднее и верхнее – отдельные геометрические фигуры. С помощью стрелки выбираем изображение, затем совмещаем с ним геометрические фигуры на среднем и верхнем кольце, из которых оно состоит.

### «Продолжи цепочку»

Цель: развивать логическое мышление.

Ход игры: на нижнее кольцо разложить карточки с цепочкой из геометрических фигур, на среднее и верхнее – отдельные геометрические фигуры. С помощью стрелки выбрать карточку и продолжаем цепочку, поворачивая средний и верхний круг.

### «Подбери цифру»

Цель: формировать умения соотносить цифру и количество предметов.

Ход игры: используем два кольца: большое и среднее. На среднее кольцо раскладываем цифры, на нижнее – картинки с предметами. С помощью стрелки выбираем цифру. Предлагаю детям рассмотреть цифру, правильно назвать её,

затем подобрать картинку на нижнем круге, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

### "На что похоже"

Цель: уточнить знания геометрических фигур; упражнять в употреблении слов «круглый», «квадратный», «треугольный»; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть предмет в окошке справа, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать геометрическую фигуру слева, соответствующую форме предмета, назвать геометрическую фигуру и обозначить словами признак предмета.



**Дидактические игры по развитию речи и познавательного развития:**

### "Мама и их детёныши"

**Задачи:** упражнять в соотнесении взрослого животного и детёныша, в правильном образовании названия детёнышей, используя суффиксы –онок-, -ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-; развивать логическое мышление, мелкую моторику пальцев рук, словарный запас.

**Ход игры:** сначала ребёнок рассматривает изображение взрослого животного слева, узнаёт и правильно называет его. Определяет, к каким животным относятся: к домашним или диким. Затем вращает правый круг с картинками детёнышей животных. Находит нужного детёныша, останавливает круг, правильно называет детёныша.

### "Кто где живёт?"

**Цель:** закреплять умение различать домашних и диких животных, правильно называть их, знать место обитания, название жилища; развивать мелкую моторику пальцев рук.

**Ход игры:** предложить детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать животного на ней. Определить домашнее или дикое животное. Подобрать картинку с нужным жилищем с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать жилище.

### "Кто что ест?"

**Цель:** закреплять знания детей об образе жизни животных, об их питании; развивать мелкую моторику пальцев рук.

**Ход игры:** предложить детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного справа путём вращения круга.



«Расскажи сказку»

Цель: формировать навыки речевого общения, навыки самостоятельного высказывания, развивать: речевое творчество, сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

Ход игры: организация и условия проведения игр те же. На 1 круге герои сказок,

на 2 круге сюжетные картинки из знакомых сказок, на 3 круге атрибуты из тех же сказок. Дети, раскручивая круги, подбирают подходящую пару и рассказывают сказку.

Можно свободно раскрутить оба круга. Далее обсуждается несовместимая, на первый взгляд, комбинация.

### **«Придумай сказку»**

Цель: помочь сформировать умение самостоятельно придумывать событие, явление, определять его место и время прохождения.

Ход игры: предложить детям рассмотреть сюжетные картинки знакомых сказок и придумать свою сказку.

За период работы с пособием у детей наблюдалась положительная динамика уровня развития памяти, мышления, связанной речи. Играя, ребенок учится сопоставлять, сравнивать, устанавливать простые закономерности, принимать самостоятельные решения. Использование дидактического пособия помогает организовать работу разнообразнее и поддерживать интерес детей на протяжении всего обучения. Овладевший средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками. Любопытный и активный. Имеющий первичное представление о мире и природе. Овладевший необходимыми умениями и навыками.