

муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение города Новосибирска  
«Детский сад № 293 комбинированного вида»

## Дидактические игры и упражнения с кругами Луллия

Автор-составитель:

Воспитатель первой квалификационной категории

Загороднева Наталья Григорьевна



### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Вертолина».

**Цель.** Способствовать расширению и активизации словарного запаса детей.

#### Ход игры

Игровое поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. Раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «По кругу».

**Цель.** Учить детей выделять признаки объектов

#### Ход игры

Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться.

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Угадай по описанию».

**Цель.** Учить детей по описанию определять объект.

#### Ход игры

Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь. Правило: ведущий описывает объект от общего к частному.

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Предложения по цепочке».

**Цель.** Учить составлять предложения.

#### Ход игры

Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку. Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (например, «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в

<p style="text-align: center;"><b>ТРИЗ. Круги Луллия</b></p> <p><b>Игра «Выбери признак, который есть у других объектов»</b>  <b>Цель.</b> Учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта</p> <p><b>Ход игры</b>  Ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение (очки круглые, солнечные).  Ведущий называет какой-либо признак (цвет). Дети должны назвать как можно больше значений этого признака (цвет бывает черный, радужный и т.д.) В старшем дошкольном возрасте воспитатель называет какое-либо значение признака, а дети угадывают признак (светящийся – светящимся бывает цвет; холодным бывает температура вещества).</p>	<p>своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ТРИЗ. Круги Луллия</b></p> <p><b>Игра «Сравни разных зверят»</b>  <b>Цель.</b> Учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.</p> <p><b>Ход игры</b>  Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку.  - Мишка большой, а мышка ... (маленькая). Какой еще</p>	<p style="text-align: center;"><b>ТРИЗ. Круги Луллия</b></p> <p><b>Игра «Что (кто) делает так же?»</b>  <b>Цель.</b> Учить детей выделять признаки объекта (функция, части). Учить составлять загадки по моделям</p> <p><b>Ход игры</b>  Ведущий называет объект. Дети выделяют его действия. Предлагается перечислить объекты, у которых названное действие выражено ярко. Пример:  -Воробей что делает?  -Прыгает, как кузнечик, суетится, как мышь.  Из предложенных вариантов составляется текст загадки:  «прыгает, но не кузнечик, суетится, но не мышка».</p> <p style="text-align: center;"><b>ТРИЗ. Круги Луллия</b></p> <p><b>Игра «Назови одним словом» .</b>  <b>Цель.</b> Обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление</p> <p><b>Ход игры</b>  Взрослый что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. Например: утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево,</p>

<p>Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину), а мышка любит (сыр, сухарики). Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.</p>	<p>которое наряжают на Новый год, — елка. Потом играющие меняются ролями.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ТРИЗ. Круги Луллия</b></p> <p><b>Игра «Опиши, одним словом»</b>  <b>Цель.</b> Обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.</p> <p><b>Ход игры</b>  Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе — кофейная, цветок из бумаги — бумажный, варенье из клубники — клубничное, сок из яблока — яблочный. Потом играющие меняются ролями</p>	<p style="text-align: center;"><b>ТРИЗ. Круги Луллия</b></p> <p><b>Игра «Исправь ошибку»</b> Развивать связную речь, логическое мышление.  <b>Цель.</b> Обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление</p> <p><b>Ход игры</b>  Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два объекта. Ребенок должен исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая» В первой части сравнения речь идет о цвете, а во второй – о твердости. Правильно будет так: «Мел белый, а сажа чёрная» «Мел твердый, а сажа мягкая»</p> <p>Примерный речевой материал:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Внучка маленькая, а бабушка старенькая.</li> <li>-Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый.</li> <li>-Лиса хитрая, а Колобок желтый.</li> <li>-Гулливвер высокий, а Дюймовочка маленькая.</li> <li>-Заяц серый, а петушок смелый.</li> <li>-Лунтик добрый, а Вупсень зеленый.</li> <li>-Винни Пух любит мед, а Пятачок розовый.</li> <li>-Дюймовочка легкая, а ласточка большая.</li> </ul>

**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Дразнилка»**

**Цель.** Обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.

**Ход игры**

Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.

**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Опиши, одним словом»**

**Цель.** Обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.

**Ход игры**

Воспитатель предлагает «подразнить» какой-либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно-ласкательным суффиксом -лка (подразнивание бантика - украшалка, потерялка, и т.д.).

Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки («Не терялка, а голову украшалка

**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Исправь меня»**

**Цель.** Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.

**Ход игры**

Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.

**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Хорошо-плохо»**

**Цель.** Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

**Ход игры**

Ведущим называется любой объект или система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Новая сказка»

**Цель.** Закреплять знание текстов знакомых сказок. Учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов.

#### Ход игры

Посмотри, иллюстрация к какой сказке оказалась под стрелкой". (например: "Красная Шапочка" Ш. Перро.)  
"Вспомни героев сказки, найди подходящий предмет".  
(Корзинка)

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Сказка-калька».

**Цель.** Формировать фонематические представления. Учить символическому моделированию сказок.

#### Ход игры

Педагог вспоминает с детьми хорошо им знакомую сказку и предлагает её рассказать. Один-два ребёнка будут рассказывать, а все остальные за это время её «записывают». Первый раз это показывает сам педагог на доске. Затем, дети создают как бы портрет этого героя, украшая каждую букву (соответствующую первому звуку в названии героя) элементами, характеризующими именно этого сказочного персонажа. Вечером для родителей устраивается выставка – пусть отгадывают, какую сказку «записали» дети.

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Рассказ из слова».

**Цель.** Формировать навыка фонематического анализа, развитие образного мышления, связной речи.

#### Ход игры

Педагог загадывает любое слово, дети называют его по звукам и записывают большими буквами на доске, листе или рулоне обоев. Затем педагог предлагает детям придумывать слова, начинающиеся на каждый звук - букву. Одно из слов зарисовывается под буквой картинкой, понятной для всех. После этого каждый из рисовавших детей составляет 1-2 предложения со своим словом, так чтобы в целом получился рассказ.

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игровое упражнение «Сказка о себе»

**Цель.** Снятие скованности; развитие умения пользоваться имеющимися знаниями, развитие связной речи.

#### Ход игры

Детям предлагается поставить себя на место какого-либо звука (слова) и рассказать о себе. Можно использовать алгоритм (схему-карточку) рассказа. Рассказ может быть, например такой: «Я – звук А, я гласный, я могу баюкать малыша «аааааа», могу плакать «ааа», меня можно петь и тянуть. Я дружу с У. Мы похожи. Нас вместе можно петь: АУ... Рассказывая о слове, можно рассказать о звуковом составе, значении, пофантазировать.

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Горки» (системный подход)

**Цель.** Упражнять в отборе слов на заданный звук; развивать словесно-логическое мышление через нахождение общей надсистемы.

#### Ход игры

Детям предлагается отобрать слова на заданный звук. Например, на звук Ф: валенки, филин, фен, вата, фокусник, василёк, туфли. Отобранные слова расставляются на доске. Каждые рядом стоящие слова объединяются горкой. Далее обсуждаем с детьми, где мы можем встретить два этих слова вместе. Например:

### ТРИЗ. Круги Луллия

#### Игра «Системный лифт»

**Цель.** Развивать умение анализировать и обобщать; формировать диалектическое мышление; развивать воображение, умение инсценировать; обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта.

#### Ход игры

«Системный лифт» графически выглядит, как трёхэтажный дом - введение понятия, для дальнейшей работы НС – С – ПС; гнездо – 1 этаж, птица – 2 этаж. Раньше была икринкой - стала лягушкой. Будущее человека. Сейчас маленький потом – большой.

Филин и фокусник выступают в цирке. Фен и туфли купили в универмаге. Фокусник пришёл в парикмахерскую, и ему феном уложили волосы и т.д. (см. рисунок).

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Исправь ошибку»**

**Цель.** Развивать связную речь, логическое мышление.

#### **Ход игры**

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два объекта. Ребенок должен исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая» В первой части сравнения речь идет о цвете, а во второй – о твердости. Правильно будет так: «Мел белый, а сажа чёрная» «Мел твердый, а сажа мягкая»

Примерный речевой материал:

- Внучка маленькая, а бабушка старенькая.
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый.
- Лиса хитрая, а Колобок желтый.
- Гулливёр высокий, а Дюймовочка маленькая.
- Заяц серый, а петушок смелый.
- Лунтик добрый, а Вупсень зеленый.
- Винни Пух любит мед, а Пятачок розовый.
- Дюймовочка легкая, а ласточка большая.

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «О ком? О чем?»**

**Цель.** Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.

#### **Ход игры**

Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы:

- О каком объекте идет речь?
- Каким признаком наделен объект?
- Какие действия он совершал?
- Какой вывод сделал автор?

Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.



**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Доскажи словечко»**

**Цель.** Учить детей подбирать рифмующиеся слова.

**Ход игры**

Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети. Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос. Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму

**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Склад-несклад»**

**Цель.** Учить детей подбирать рифму к заданному слову..

**Ход игры**

Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая - бодатая, жевала - глотала). Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом. Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке.

**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Чистоговорки»**

**Цель.** Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.

**Ход игры**

Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двустигийе с ним. Пример: Са - са - са - прилетела в сад оса. Ща - ща - ща - мы нашли в траве клеща. Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний.

**ТРИЗ. Круги Луллия**

**Игра «Сочини дальше»**

**Цель.** Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

**Ход игры**

Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше. Пример: «В море плавает тюлень..». Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень». Игровой мотив: соревнование команд. Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы». Пример: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень».

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Сочини дальше» с усложнением**

**Цель.** Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

#### **Ход игры**

Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двустишие про изображенный на картинке объект.

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Исправь меня»**

**Цель.** Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.

#### **Ход игры**

Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу. Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя.

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Сочиним стишок и его запишем»**

**Цель.** Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами.

#### **Ход игры**

Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами. Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста. С помощью схематической фиксации текста можно работать над интонационной выразительностью речи детей. При помощи определенных условных знаков можно обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную, повествовательную интонации, паузу и т.д.

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Да - нет»**

**Цель.** Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.

#### **Ход игры**

Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство).  
Задача ребенка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Кто о чем говорит?»**

**Цель.** Учить детей составлять диалоги о птицах объектов картины.

#### **Ход игры**

Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит».

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Что было, что будет?»**

**Цель.** Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.

#### **Ход игры**

Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.

### **ТРИЗ. Круги Луллия**

#### **Игра «Действия героя»**

**Цель.** Учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя. Учить детей проводить аналогии в действиях героев разных сказок.

#### **Ход игры**

Воспитатель предлагает героя из сказки.

Пример: Коза из сказки «Волк и семеро козлят». Просит детей назвать все действия козы. Условия: говорить только глаголами. ПР: жила- была, ходила, наказывала, пела и т.д. Далее воспитатель предлагает вспомнить героев, которые выполняли бы эти же действия в других сказках.

При затруднении детей воспитатель пользуется текстом, зачитывая фрагменты сказок.

