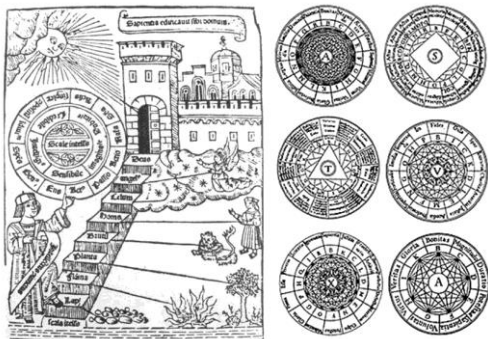


Раймонд Луллий, философ, богослов и алхимик 14 века, создал приспособление, логическую машину для открытия новых истин и умозаключений, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Луллий на секторах размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Любой желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключив воображение.

В настоящее время этот принцип, основанный на морфологическом анализе, используют педагоги для создания развивающих игр и головоломок для детей.



Пособие «Круги Луллия» бывает нескольких видов:

ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ



По типу пирамидки



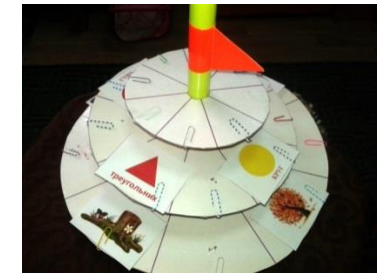
Закрытого типа

ВЕРТИКАЛЬНЫЕ

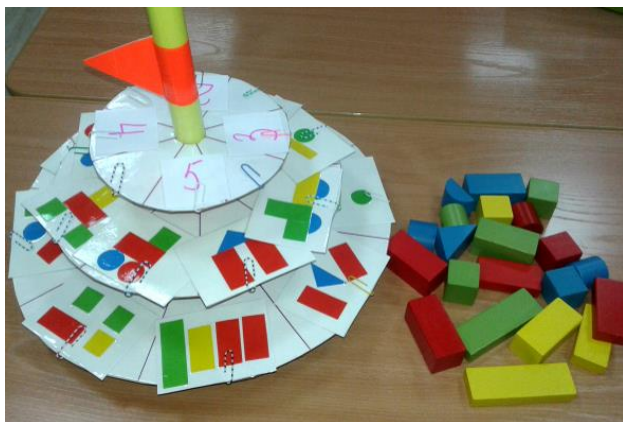


Круги Луллия представляют детям дошкольного возраста как чудесные кольца или загадочные круги.

С детьми в возрасте 4-го года жизни целесообразнее брать только 2 круга разных диаметров с четырьмя секторами. Для детей 5-го года жизни можно добавить третий круг. К 7 годам дети вполне справляются с заданиями, в основе которых лежат 4 круга с 8 секторами на каждом.

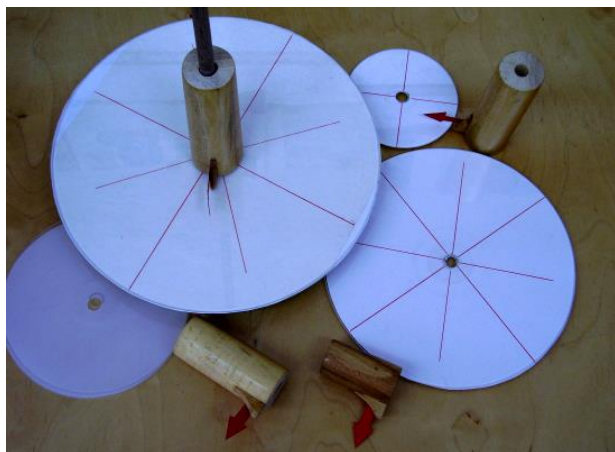


Обогащение и активизация словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах через признаки и их проявления – вот далеко не полный перечень возможностей игр с кругами Луллия.



Круги Луллия можно сделать своими руками.

- 1) Два, а лучше три круга разделенные на 8 секторов каждый, с отверстием посередине. Диаметры кругов могут быть соответственно 20, 30, 40 см;
- 2) стрелку как выделение сектора;
- 3) стержень для нанизывания кругов по типу пирамидки;
- 4) картинки, которые крепятся к кругам при помощи скотча, липучки, скрепок и т.д.



Соедините круги и стрелку. Расположите картинки на кругах. Раскручивайте круги и рассматривайте сочетание картинок, на которые указывает стрелка.

Можно использовать четыре типа заданий.

- 1-й тип. «Найди реальное сочетание».
- 2-й тип. «Объясни необычное сочетание».
- 3-й тип. «Придумай фантастическую историю или сказку».
- 4-й тип. «Реши проблему».

<https://nsportal.ru/marina-azhbulatova>

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №8
«ЗЕМЛЯНИЧКА»



Игры с Кругами Луллия (ТРИЗ технология)

Лобанова С.Ю.