

## **Картотека игр с использованием Кругов Луллия для детей 4 - 5 лет.**

### **Дидактическая игра: «Чей малыш?»**

1 вариант. На малом круге воспитатель располагает картинку с изображением животных (собака, курица, лиса и т.д.), на большом - их детенышей.

**Реальное Задание:** найти маме детеныша.

Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на верхнем круге, затем отыскивает на нижнем круге изображение его детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

**Фантастическое Задание:** подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т.д.).

### **Дидактическая игра: «Чей хвост?»**

1 вариант. На большом круге воспитатель располагает картинку с изображением животных (белка, медведь, волк, лиса и т.д.), на маленьком - их хвосты.

**Реальное Задание:** найди, чей хвост?

Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение его хвоста и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения белки и волчий хвост.

### **Дидактическая игра: «Необычные вещи»**

**Задачи:** Учить детей определять части объектов. Побуждать к объяснению практической значимости необычного сочетания известных им объектов или их частей.

**Материал.** На стержне - два круга (на большом - изображения объектов, на маленьком - частей этих объектов).

"Посмотри, какой объект оказался под стрелкой на первом круге, и найди его часть на втором".

"Раскрути круги, посмотри и назови, что оказалось под стрелкой (например, здание и крылья самолета). Придумай историю о том, как дом научился летать".

### **Дидактическая игра: «Новая сказка»**

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

Материал. Два круга (на первом - изображения сюжетов знакомых сказок; на втором - предметов из этих сказок).

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

"Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. (Иллюстрация из сказки "Три поросенка" и сковорода из сказки "Федорино горе" К.

Чуковского.) Как сковорода может помочь поросятам справиться с волком?"

### **Дидактическая игра: «Необычное место»**

Задачи: Учить детей различать места, в которых происходили события, описанные в сказке; изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены места действия.

Материал. На верхнем круге - картинки с изображением мест действия из различных сказок: болото, лес, комната, деревня, волшебный сад. На нижнем круге - картинки с изображением сказочных героев.

"Выбери героя, вспомни название сказки и найди место, где разворачивается сюжет". (Черепаша Тортилла живет в болоте.)

"Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. Назови героя и его новое место жительства". (Черепаша Тортилла живет в волшебном саду.)

Воспитатель предлагает подумать и рассказать, как в этом случае будет развиваться сюжет сказки.

### **Дидактическая игра: «Кто где живёт?»**

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

Ход игры: воспитатель предлагает 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.

### **Дидактическая игра: «Кто что ест?»**

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

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

### **Дидактическая игра: «Мамы 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.

### **Дидактическая игра: «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 слева, правильно назвать её, затем подобрать картинку справа, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

### **Дидактическая игра: «Цветные картинки»**

**Задачи:** закреплять знание цветов; умение соотносить предмет и цвет; совершенствовать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть предмет в окошке справа, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать цветной прямоугольник слева, соответствующий цвету предмета, назвать цвет и обозначить словами признак предмета.

*Например, красная машина или синий мяч*

### **Дидактическая игра: «На что похоже»**

**Задачи:** закреплять знание геометрических фигур; упражнять в употреблении слов «круглый», «квадратный», «треугольный»; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры:** воспитатель предлагает 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.

*Например, круглый колобок, треугольная пирамидка.*

### Дидактическая игра: «Удивительная семейка»

**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.

1. На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (собака, курица, лиса и т.д.), на большом - их детенышей.

**Реальное Задание (РЗ):** найти маме детеныша. Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на верхнем круге, затем отыскивает на нижнем круге изображение его детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

**Фантастическое Задание (ФЗ):** подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согреть, гулять и т.д.).

### Дидактическая игра: «Чей, чья, чьё?»

**Задачи игры:** совершенствование лексико-грамматического строя речи; закрепление навыка словообразования и словоизменения; расширение и активизация словаря; развитие связной речи; расширять и закреплять знания о животном и растительном мире родного края.

**Описание:** Организация и условия проведения игр те же. На 1 круге картинка животного или птицы, растения или дерева; на 2 круге части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...) или детёныши, или место обитания, или несколько животных и птиц, плоды или часть (корень, лист). Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире или о растительном мире, с которыми познакомились на занятии. Данные игровые упражнения закрепляют формирование связного самостоятельного высказывания.

### Дидактическая игра: «Посчитай-ка»

**Задачи игры:** познакомить детей с правилами игры; развивать познавательную активность; формировать элементарные математические представления; научить детей соотносить количество цифр и количество предметов в пределах 5-ти; развивать мелкую моторику рук, внимание; прививать любовь к близким и окружающим.

**Описание:** Организация и условия проведения игр те же. На 1 круге картинка с цифрами или фигурами, на 2 круге предметы (фигуры, цветные полоски, члены семьи, животные и т.д.). Дети, раскручивая круги, подбирают пару, которая соответствует количеству цифры, закрепляя знания о счёте, с которыми познакомились на занятии. Данные игровые упражнения

закрепляет формирование связного самостоятельного высказывания. Пример: «На верхнем круге три кубика, давайте найдём на нижнем круге столько же предметов сколько кубиков».

**Дидактическая игра: «Кому что нужно?»**  
(профессии детского сада)

**Задачи игры:** совершенствование лексико-грамматического строя речи; закрепление навыка словообразования и словоизменения; расширение и активизация словаря; развитие связной речи; расширять и закреплять знания о людях работающих в детском саду, их значимость.

**Описание:** Организация и условия проведения игр те же. На 1 круге картинка человека той или иной профессии (врач, повар, воспитатель и т.д.); на 2 круге предмет необходимый для работы (витамины, кастрюля, метла и т.д.). Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о людях, работающих в детском саду. Данные игровые упражнения закрепляет формирование связного самостоятельного высказывания. 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 (что случится, если у воспитателя будет кастрюля, а у прачки витамины). Заранее договариваемся с детьми, что ситуации необычные, значит можно дать волю фантазии.

**Дидактическая игра: «Найди пару»**

**Задачи игры:** развивать познавательную активность; продолжать знакомить детей с предметами быта и старины (что раньше, что потом); учить соотносить предметы на кругах по смыслу; совершать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук.

**Описание:** воспитатель предлагает рассмотреть картинки и назвать их. Затем путем вращения подобрать нужную картинку, которая бы относилась к данному предмету.