

*Первых Надежда Ильинична*

воспитатель

*Марунченко Ирина Вячеславовна*

воспитатель

*Вовянюк Ольга Александровна*

воспитатель

МБДОУ «Д/С КВ №11»

г. Алексеевка, Белгородская область

## **ИГРЫ ПО ТРИЗ. КРУГИ ЛУЛЛИЯ**

*Аннотация:* в данной статье рассказывается о развитии творческого воображения и мышления у дошкольников посредством кругов Луллия.

*Ключевые слова:* ТРИЗ, круги Луллия, познание окружающего мира.

«ТРИЗ» – это теория решения изобретательских задач, автором которой является Генрих Альтшуллер. Это программа, которая учит дошкольников не мыслить шаблонно, стереотипно. Она учит находить оригинальные решения многих проблем, а также мыслить более широко. Это достигается в ходе коллективных и индивидуальных игр, которые предполагают, что тему и вид деятельности ребёнок выбирает сам.

Очень интересными для детей стали игры с кругами Луллия. Их можно использовать в работе с детьми дошкольного возраста в непосредственной образовательной деятельности педагога с детьми, а также в режимных моментах. Почему же они называются «Круги Луллия»?

Раймунд Луллий – философ, алхимик XIII века. Создал логическую машину- круги Луллия – в виде бумажных (картонных, деревянных и т. д.) кругов для открытия новых умозаключений. Позже этот принцип стали использовать в педагогике.

Мы работаем с детьми пятого года жизни и это пособие помогает нам решать следующие задачи:

- осуществлять системный подход в ознакомлении детей с окружающим миром;
- способствовать развитию интереса к поисковой и исследовательской деятельности;
- помогать детям в формировании элементарных математических представлений (форма, размер, ориентировка в пространстве, часть и целое);
- воспитывать экологическую культуру;
- развивать творческое воображение в разнообразной продуктивной деятельности;
- развитие связной речи и т. д.

Подходы к подбору изображений могут быть разными и зависят от поставленных задач. Например, на одном кольце – разнообразные деревья, на другом – их листья или семена. Другой вариант: на одном кольце – животные, на другом – их «дома» и т. д.

#### Игра №1 «Посчитай-ка»

Задачи: познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность; формировать элементарные математические представления, научить детей соотносить количество кружков с цифрой в пределах 6-ти; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.



Ход игры: воспитатель предлагает детям посчитать на верхнем круге круги. Затем, подобрать цифру на нижнем круге, которая соответствует количеству кругов.

Например: «На верхнем круге 3 кружка, давайте найдем на нижнем круге цифру «3».

#### Игра №2 «Кто где живет?»

Задачи: познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность. Познакомить с образом жизни животных, их «домом»; развивать мелкую моторику пальцев рук, словарный запас.



Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку на верхнем круге, назвать, что на ней изображено. Подобрать картинку с животным, которое живет в этом «доме».

Например: на верхнем круге нарисована берлога, давайте на нижнем круге найдём животного, который живет в берлоге.

#### Игра №3 «Веселые матрешки»

Задачи: познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность. Учить соотносить части предметов(матрешек); совершенствовать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть на верхнем круге верхнюю часть матрешки. Затем, путём вращения нижнего круга, подобрать нижнюю часть, соответствующую по цвету и росписи, обозначить словами свои действия.

## Игра №4 «Одежда»

Задачи: познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность. Учить классифицировать одежду по сезону, полу. Совершенствовать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.



Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть головной убор на верхнем круге и назвать его. Потом с помощью среднего круга подобрать к головному убору одежду. Затем, путём вращения нижнего круга, подобрать подходящую обувь.

Например, на верхнем круге изображена кепка, давайте на среднем круге найдем одежду, подходящую для этого головного убора. Правильно, футболку и шорты можно носить с кепкой. И на нижнем круге найдём обувь, которая подходит для выбранной нами одежды – сандалии, верно.

### ***Список литературы***

1. Альтшуллер Г. Найти идею: Введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач. – 2004.
2. Петров В.А. Алгоритм решения изобретательских задач. – 2008