

Методическая копилка дидактических игр с кругами Луллия



Подготовила:
воспитатель
Ильичёва М.Ю.

"Мамы и их детёныши"

Задачи:

- формировать умение находить взрослому животному и птице детёныша;
- развивать мелкую моторику рук.

Ход игры.

Сначала ребёнок рассматривает изображение на верхнем круге, узнаёт детёныша и называет его, Определяет, к каким животным или птицам относятся: к домашним или диким. Затем вращает нижний круг с картинками животных. Находит маму животного, останавливает круг, правильно называет маму и детёныша. (2 круга)

Например: на верхнем круге нарисован поросенок, давайте на нижнем круге найдём маму поросенка.



«Подбери цифре количество предметов»

Задачи:

- упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах 8-ми;
- развивать мелкую моторику рук, внимание.

Ход игры.

Педагог предлагает детям рассмотреть предложенную цифру слева, правильно назвать её, затем подобрать картинку справа, количество предметов на которой соответствует этой цифре.



«Придумай фантастическую историю или сказку»

Задача:

- развивать фантазию и речь детей.

Ход игры.

В данном случае объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Здесь дети могут сказать все что угодно, важно принять любой ответ ребенка и не оценивать его с точки зрения «правильно – неправильно». Неправильных ответов в этой игре быть не может.



«Дерево, листья и плоды»

Задачи:

- развивать умение соотносить изображения листьев, плодов с соответствующим деревом;
- развивать мелкую моторику рук.

Ход игры.

Педагог предлагает детям рассмотреть предложенную картинку на верхнем круге, назвать, что на ней изображено, также на среднем круге. Подобрать картинку с деревом, которому подходят изображения листьев и плодов.

Например. На верхнем круге нарисован банан, на среднем листья пальмы, давайте на нижнем круге найдем дерево, которому соответствуют плоды и листья. (3 круга).



«С какого дерева лист?»

Задачи: формировать умение различать и называть листья знакомых деревьев.

Ход игры:

Предложите ребёнку рассмотреть деревья и подобрать листочки к соответствующему дереву.

«Найди чья тень»

Задачи:

- формировать умение находить заданные силуэты;
- развитие внимание.

Ход игры.

Дети рассматривают картинки с силуэтами животных на первом круге. Затем с помощью зрительного наложения дети должны найти, среди имеющихся у них карточек на втором круге, нужный силуэт.

Карточки со словами для игры:

1 круг: животные

2 круг: силуэты животных



«Посчитай-ка»

Задачи:

- развивать умение соотносить цифру с числовым изображением;
- развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры.

Педагог предлагает детям посчитать на верхнем круге геометрические фигуры. Затем, подобрать предметы на нижнем круге, которые соответствуют количеству фигур.

Например.

- На верхнем круге 3 кубика, давайте найдем на нижнем круге столько же предметов, сколько кубиков (2 круга).



"Кто что ест и где живет?"

Задачи:

- развивать знания об образе жизни животных, их питании, месте проживания;
- развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры.

Педагог предлагает детям рассмотреть предложенную картинку на верхнем круге, назвать, что на ней изображено, также на среднем круге. Подобрать картинку с животным, которое ест эту еду, и найти где обитает.

Например.

- На верхнем круге нарисован орех, на среднем лес, давайте на нижнем круге найдём животного, которое любит кушать орехи. (3 круга)



«Найди фигуры»

Задачи:

- закреплять названия геометрических фигур;
- развивать умение находить геометрические фигуры на предметных картинках.

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.



«Цветные картинки»

Задачи:

- закреплять знание цветов; умение соотносить предмет и цвет;
- развивать мелкую моторику рук.

Ход игры.

Педагог предлагает ребёнку рассмотреть предмет на нижнем круге, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать карандаши на верхнем круге, соответствующие цвету предмета, назвать цвета.



«Чей хвост»

Задачи:

- закреплять знания детей о внешнем виде животных;
- развивать мелкую моторику рук.

Ход игры.

Педагог даёт детям круги Лулия, на которых располагаются картинки животных и их хвосты. Дети должны назвать животное и подобрать хвост для каждого.

Попросить детей назвать, чей хвостик, найти хозяина легко, а вот сказать правильно, ой как сложно. Так происходит знакомство со словами, отвечающими на вопросы чей? чья? чье? чьи? - лисий, волчий, медвежий и т. д.

Карточки со словами для игры:

1 круг: животные

2 круг: хвосты животных



«Подбери нужный знак»

Задача:

- закреплять знание правил дорожного движения, знание дорожных знаков.

Ход игры.

Нижний круг – картинки с дорожными ситуациями.

Средний круг - картинки с дорожными знаками. Ребенок стрелкой выбирает картинку с дорожной ситуацией, описывает ее, вращает средний круг и выбирает знак, соответствующий ситуации.



«Расскажи сказку»

Задачи:

- формирования умения самостоятельно подбирать подходящую пару: сказочный герой - атрибут;
- формирования умения как можно достовернее объяснять необычность взаимодействия предметов и объектов, придумывать фантастический рассказ или сказку.

Ход игры.

На 1 круге сюжетные картинки из знакомых сказок, на 2 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.

Например: Золушке достается «волшебная палочка». Как поступит Золушка с палочкой?

