# *Особенности использования кругов Луллия с детьми*

* ***Для проведения тренингов с детьми необходимо подготовить пособие. Вырезать круги, стрелку, картинки. Соединить круги и стрелку. Расположить картинки на кругах. Раскручивать круги и рассматривать сочетание картинок, на которые указывает стрелка (приложение 2).***

**Мы предлагаем четыре типа тренингов:**

**1 тип «Найди реальное сочетание»**

Под стрелкой объединяются картинки, формирующие реальную картину мира. Составляются предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делаются выводы.

**2 тип «Объясни необычное сочетание»**

При раскручивании кругов рассматривается случайное соединение объектов и, как можно достовернее, объясняется необычность их взаимодействия.

**3 тип «Придумай фантастическую историю или сказку»**

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

**4 тип «Реши проблему»**

В фантастических сказках с героями происходят разные истории, необходимо учить формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

* ***Великие педагоги прошлого доказали, что обучение и воспитание идет во сто крат эффективнее, если затрагивает сокровенные уголки сердца ребенка и тесно связано с игрой и творчеством. Решая свои проблемы, малыш учится жить, а не только получает знания. Когда он творит, то растет в самом высоком смысле слова.***

**Рассмотрим данные типы тренингов на конкретном примере.**

\* **Тренинг «Все состоит из частей»**

**Цель:** формировать обобщенное понятие, о том, что:

- каждый объект состоит из частей;

- количество частей и сами части могут меняться в разных условиях.

- при изменении частей объекта и их количества, возникают проблемы, которые необходимо решать.

**Оборудование** – два круга разного диаметра и стрелка (выделенный сектор)

1 круг - объекты (чайник, вертолет, дерево, река, книга, шуба, телевизор, кошка).

2 круг - части этих объектов (крышка от чайника, колесо, ветка, рыба, пуговица, буква, хвост, антенна).

**1. «Найди реальное сочетание - соедини правильно»**

Под стрелкой необходимо соединить объект и его часть, рассказать, какую часть объекта показывает стрелка. Предложить ребенку назвать другие части объекта, не нарисованные на картинке (*Котенок – хвост.* У котенка есть хвост и это его часть. У него есть еще части: голова, туловище, ноги. *Телевизор - антенна.* Антенна – это часть телевизора. Частью телевизора являются кнопки, экран, ножки и т.д.). Вывод: у любого объекта есть часть.

**2. «Объясни необычное сочетание»**

После раскручивания кругов, рассмотреть полученное сочетание, предложить ребенку достоверно объяснить это объединение. (*Река- крышка от чайника*. Бывает такое, что люди бросают мусор в реку. Вот крышка от чайника и оказалась на дне реки. В этом случае – крышка от чайника - часть реки.)

При получении под стрелкой различных комбинаций, предлагать ребенку объяснять необычные соединения, которые получаются случайно.

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

После соединения под стрелкой объекта и частей от другого объекта ребенку предлагается составить фантастический рассказ или сказку.

(*Река- крышка от чайника*. «Однажды туристы захотели у реки поужинать. Один мальчик пошел к воде и нечаянно уронил крышку от чайника в реку. Лежит на дне крышка и «плачет». Рыбки плавают рядом и хотят ей помочь выбраться из воды»).

**4. «Реши проблему»**

В этом тренинге решаются реальные задачи: «Если крышка от чайника останется в воде, какие проблемы появятся у реки? - В воде крышка от чайника покроется ржавчиной. Вода будет портиться, плохо будет всем жителям. Как можно достать крышку из воды? - Все железное можно доставать магнитом из воды ».

* ***При решении задач в тренингах дети должны быть свободны в своих высказываниях, взрослые - приветствовать самые неожиданные предложения детей. Результаты в развитии ребенка Вы сможете заметить сразу. В его ответах вы увидите постепенное восхождение от односложных предложений к развернутым текстам, в которых ребенок сам произносит имена признаков, самостоятельно создает фантастические тексты, с удовольствием формулирует и решает проблемы - вот главный результат использования Кругов Луллия.***

# Тренинги для детей 3 - 7 лет

Круги Луллия представляются детям дошкольного возраста как чудесные кольца или загадочные круги. Впервые пособие используется в работе с детьми четвертого года жизни. В этом возрасте целесообразнее брать только 2 круга разных диаметров на одном стержне с четырьмя секторами. Для детей 5 года жизни можно добавить третий круг. К 7 годам дети вполне справляются с тренингами, в основе которых лежат 4 круга с восьмью секторами на каждом.

**Для детей 4 года жизни (тренинги с двумя кругами)**

На 1 круге - картинки с изображением представителей животного мира (собака, курица, лиса и т.д.), на 2 круге – детенышей этих животных.

- Найди маму детенышу (*Собака – щенок*. Ребенок должен сопоставить изображения взрослого животного и его детеныша. Фантастическое пересечение: *Собака – цыпленок.* Каким образом мама – собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т.д.?)

**Для детей 5 года жизни (тренинги с тремя кругами)**

На 1 круге – изображения объектов окружающего мира (веточка вишни, портфель, автомобиль и т.д.), на 2 круге – эталоны геометрических форм (треугольник, овал, круг и т. д.), на 3 круге – цифры.

- Реальная ситуация

Выбери объект (*веточка вишни*), подбери геометрическую форму (*круг*), которой он соответствует, и количество рассматриваемых объектов (*цифра 2*).

- Фантастическая ситуация.

На веточке висят вишни треугольной формы в количестве 8 штук. Практическая значимость: такие плоды удобно укладывать в ящик, треугольник к треугольнику.

**Для детей 6 - 7 лет (тренинги с четырьмя кругами)**

1 круг - образцы материалов (металл, ткань, стекло и т.д.).

2 круг - изображения каких – либо рукотворных объектов (стул, телефон, пылесос и т.д.). 3 круг - изображения различного местонахождения объектов (квартира, улица, космических корабль).

4 круг - образцы цветов (малиновый, голубой и т.д.)

- Задание по реальным ситуациям: «Выбери какой-либо объект, подбери материал, из которого он изготовлен, уточни цвет и определи место его нахождения (*телефон - пластмасса - квартира - фиолетовый*)».

- Задание на развитие фантазии: «Наугад выбери по одному показателю с каждого круга и объясни практическую значимость данного объекта. Под стрелкой оказались следующие сектора: *стекло, стул, космический корабль, малиновый цвет.»* Обсуждается ситуация: на космическом корабле остро необходим стеклянный стул малинового цвета, потому что … (ответы детей).

Самостоятельное придумывание заданий как реального, так и фантастического плана, составление рассказов о практической значимости объекта с необычными признаками и их значениями обогащает и активизирует словарь ребенка, развивает их познавательные способности, учит различать признаки, сравнивать предметы, развивает воображение.

# *Тренинг по признаку «Цвет»*

**Цель:** формировать обобщенное понятие, что у каждого объекта есть цвет и он может меняться в результате разных условий. Формировать интерес ребенка к проблемам, связанным с изменением цвета.

**Оборудование:**

1 круг -объекты одноцветные и разноцветные (радуга, желтый цыпленок, зебра, пестрая рубашка, яблоко, клумба алых тюльпанов, голубое море, разноцветные бусы).

2 круг - кляксы разного цвета (оранжевая, желтая, черная, белая, красная, голубая, зеленая, фиолетовая).

**1. «Найди реальное сочетание»**

Выбери объект и подбери к нему цвет. (*Цыпленок - клякса желтого цвета.* Цыпленок желтого цвета. По цвету цыпленок желтый) и т.д.

* ***Обратите внимание, во фразе, которую произносит Ваш ребенок, должно всегда присутствовать слово «цвет» (название признака). Это ведет к тому, что у ребенка формируется способность к обобщению. Очень ценно, если ребенок зеленый цвет ставит под изображением «Яблоко», объясняя, что яблоко бывает зеленого цвета или листок у яблока бывает зеленого цвета, далее переводит стрелку под изображение «радуга», объясняя, что у радуги одна полоска зеленого цвета. Тем самым ребенок показывает, что у него формируется обобщение: зеленый цвет может быть у многих объектов.***

**2. «Объясни необычное сочетание»**

Объясни необычность цвета. (*Яблоко - черный цвет.* Яблоко бывает черного цвета ночью, когда нет освещения, или, оно может быть черным, когда испортилось.)

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

- Придумай фантастическую историю про фиолетовые яблоки. (Одна принцесса очень любила фиолетовый цвет, для нее стали выращивать фиолетовые яблоки).

- Как это происходило? - (Выращивались обычные яблоки, их специально красили в фиолетовый цвет или подавали при определенном освещении).

**4 . «Реши проблему»**

- У яблока появился необычный фиолетовый цвет.

- Что хорошего, что яблоки фиолетовые? (Червяки их меньше едят. За необычные яблоки люди больше платят).

- Что плохого, что они фиолетовые? (Не очень аппетитно выглядят. Тяжело узнать, когда они созревают. Они плохо видны на дереве для сбора урожая).

- Как собрать фиолетовые яблоки в засохшей листве дерева? (Пылесосом сдуть листву, тогда яблоки останутся на дереве).

* ***Если ваш ребенок понял, что у любого объекта есть цвет, обычный и необычный, можно перейти на более высокий уровень, добавив третий круг с другим признаком.***

**Варианты творческих заданий**

\***Цель:** формирование понятия, что объекты бывают одноцветные, двухцветные, разноцветные или многоцветные. Объединение с признаком «количество» и «цвет».

**1 круг** – цифры, **2 круг** – кляксы, **3 круг** – картинки с объектами

- Выбери объект, подбери к нему цифру и цвет. ( *Яблоко красное с желтым пятнышком - – цифра 2 - Клякса красно-желтая .* Два цвета, яблоко двухцветное*).*

\***Цель: формирование понятия, что новый цвет создается из двух или нескольких цветов.**

На всех кругах цветные кляксы.

- Составь новый цвет (Третий круг – цветные кляксы могут создаваться самим ребенком красками, смешивая цвета, пересекающиеся на двух других кругах (Красный + синий = фиолетовый).

* ***Формирование понятия цвета – один из первых шагов познания ребенком мира. Используйте эти игры для развития чувств, воображения, умения выражать себя с помощью цвета.***

# *Тренинг по признаку «Форма (объемная, плоскостная)»*

**Цель:** формировать обобщенное понятие, что у каждого объекта есть форма и она может меняться в результате разных условий. Формировать интерес ребенка к проблемам, связанным с формой.

**Оборудование:**

1 круг – эталоны плоских форм (круг, квадрат, треугольник, трапеция, овал, прямоугольник, пятиугольник, восьмиугольник

2 круг – объекты, которые по очертанию имеют ярко выраженную форму, либо состоят из 2-3 форм: книга, мяч, парусник (треугольник и трапеция), квадратное окно, цветок с овальными лепестками треугольными листочками и круглой серединкой, плитка шоколада, звезда, драгоценный камень с разными по форме гранями).

**1. «Найди реальное сочетание»**

**-** Соедини картинки объектов и расскажи об их форме. (*Книга – прямоугольник*. Книга имеет прямоугольную форму).

**2. «Объясни необычное сочетание»**

- Объясни необычность формы объекта (*Книга-круг.* Издатель выпустил книгу для детей круглой формы, чтобы детям было интересно. Один ребенок взял ножницы и вырезал из книжки трафареты кругов).

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

- Составь фантастическую историю про город овалов. (Один король хотел построить город, в котором все овальной формы. Все объекты в городе овальной формы, в том числе и книги. Как выглядят овальные книги и другие объекты?)

**4. «Реши проблему»**

- Реши проблему: книжных дел мастера стали думать, как печатать книги овальной формы, как делать рисунки, как располагать текст? (Детям предлагается провести практические опыты по изменению длины строки).

* ***Нужно рассмотреть с ребенком реальную книгу, расположение текста в ней; обсудить, каким образом необходимо писать текст в овальной книге.***

***Если ребенок понял, что у любого объекта есть форма, обычная и необычная, можно перейти на более высокий уровень, добавив третий круг с объектами различных форм.***

***Необходимо сформировать понятие, что объекты имеют не одну форму, а много форм в себе.***

***Бесформенными называются объекты, которые быстро меняют форму (облака), либо те, у которых невозможно выделить основную форму (лес вдали; тряпка, брошенная на пол).***

**Варианты творческих заданий**

\***Цель:** дать понятие о том, что форма бывает разного цвета и это получается путем объединения признака формы и признака цвета.

**1 круг** – цветные кляксы, **2 круг** - бесцветная форма, **3 круг** - окрашенная форма.

- Объедини картинки. (*Бесцветная форма + треугольник + клякса синего цвета* = треугольник синего цвета).

- Составь фантастическую историю о том, как объект стал все время менять форму, какие проблемы при этом у него возникают? ( *Арбуз – кубик.* Жил-был арбуз, похожий на шар, ему не нравилось, что он может кататься. Каким ему стать? кубиком, конусом? Он теперь не катится, его легко упаковывать, но люди не хотят покупать такие странные по форме арбузы).

\***Цель:** формирование понятия, что большинство объектов имеют в себе сочетание форм.

**1 круг** – образцы форм, **2 круг** – цифры, **3 круг** - объекты.

- Посмотри на объект, уточни формы и сосчитай их. Анализ объекта по количеству форм, имеющихся у объекта (*Здание дома)*. Дом и окно – это два прямоугольника, крыша – одна и треугольная по форме. Проводится анализ здания по форме.

***Объекты бывают плоской и объемной формы, для познания ребенком разновидности форм рекомендуем подобрать объемные предметы (чашка, мяч, пирамида и т.д.), и эталоны объемных форм (шар, куб, конус и т.д.).***

***Игровые упражнения строятся по тому же типу, передвижение кругов можно осуществлять без стрелки.***

***Обратите внимание, что понятия плоскостной и объемной формы очень важны для познания окружающего мира. Шар не может быть кругом. Треугольник - конусом, куб - квадратом. Шар, куб, конус, параллелепипед, цилиндр - эталоны объемных форм. Треугольник, квадрат, круг – плоскостное изображение объемных форм.***

\***Цель:** научить детей переносить форму одного объекта на другой.

**Оборудование**:

1 круг - объекты природного мира (цветок, рыба, дерево, заяц и т.д.);

2 круг - объекты рукотворного мира (чашка, самолет, здание, блузка и т.д.).

- Нарисуй или слепи объект рукотворного мира по форме природного. (*Самолет – цветок*. Изображение самолета в форме цветка. *Рыба – часы*. Часы изображены в виде рыбы.).

* ***Заинтересуйте ребенка, чтобы он сам захотел раскладывать картинки и выдвигать необычные идеи.***

***Если Ваш малыш организует игру самостоятельно, с удовольствием рассказывает об этом Вам или своим друзьям, то вы можете с уверенностью сказать, что у него активно формируется гибкость мышления, развивается воображение, а главное он чувствует проблемы и пытается их решить.***

# *Тренинг по признаку «Количество»*

\***Цель:** формировать обобщенное понятие, что у каждого объекта есть признак – количество. Развивать интерес ребенка к проблемам, связанным с изменением количества объектов, либо количества его частей.

* ***Обратите внимание:***

***Количество – это множество объектов, либо множество частей объекта.***

***Цифры – это знаковое обозначение чисел от 0 до 9.***

**Оборудование:**

1 круг – числа, расположенные не по порядку;

2 круг – объекты (стая птиц из 8 штук, 1 слон, 2 банана, 3 гриба, 4 тарелки, 5 пирожков в корзинке, 6 цветных карандашей, 7 цветов в букете, 9 пчел.)

**1. «Найди реальное сочетание»**

- Подбери число под картинку. (*Два банана – цифра 2*. К картинке с двумя бананам находится цифра 2 на втором круге).

* + ***Обратите внимание на количество объектов и количество частей объектов, изображенных на картинках. Если ребенок соотносит не сами объекты, а их части, это правильный ответ и его необходимо поощрить за это. При подборе картинки слон – не обязательно выставлять цифру 1. Цифра четыре – правильный ответ при условии, если ребенок объяснит, что у слона четыре ноги.***

**2. «Объясни необычное сочетание»**

- Соедини любые цифры и объекты (*Цифра 8 – картинка слона*. У слона восемь частей тела - 4 ноги, 2 уха, хобот и хвост).

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

Добавляется 3 круг – место (болото, море, футбольное поле, пустыня, театр, небо, Антарктида, квартира).

- Придумай историю (*Цифра 4 - слон - футбольное поле*. Команда слонов из 4 игроков играла на футбольном поле. *Цифра* *9 – пчелы - море*. История о том, как пчелиная семья из 9 пчел построила себе подводный замок).

**4. «Реши проблему»**

- Проблема слонов в том, что при беге быстро образуются ямы на футбольном поле. Как сделать так, чтобы ямы не мешали игре (слоны бегают на широких платформах, часто делаются перерывы и поле утрамбовывается).

- Расскажи, как пчелы решают проблемы сбора меда и питания.

* ***Решая сказочные проблемы, ребенок проживает их. Мы считаем очень важным, чтобы Вы после игр обсуждали с детьми такие же проблемы, взятые из жизни.***

**Варианты творческих заданий**

\***Цель: научить ребенка составлять числа.**

На всех трех кругах числа от 0 до 7

- Скажи, из каких чисел состоит число 7? (7 и 0; 5 и 2; 6 и 1: 3 и 4; 1 и1 и 5; и т.д.),

- Скажи, из каких чисел состоит число 3, 4, 5, 6?

\***Цель: научить некоторым математическим действиям**

**1 круг –** любые цифры,

**2 круг** – знаки (плюс + , минус -, равняется =, знак вопроса?, знак больше >, знак меньше <, я могу производить действия !, могу составить задачу З),

**3 круг** – какие-либо цифры

- Получи сочетание *(1 > 8 (Один больше восьми)* Необходимо объяснить, когда это бывает. (1 ящик с апельсинами больше, чем 8 апельсинов).

# *Тренинг по признаку «Части»*

**Цель:** формировать обобщенное понятие, что каждый объект состоит из частей. Количество частей и сами части могут меняться из-за разных условий. Обратить внимание ребенка на проблемы, связанные с изменением частей.

**Оборудование:**

1 круг - объекты (чайник, вертолет, шуба, котенок, книга, телевизор, береза, река).

2 круг - части этих объектов (крышка чайника, рыба, колесо, пуговица, хвост, буква, антенна, ветка).

**1. «Найди реальное сочетание»**

- Найди реальную часть реального объекта. (*Чайник – крышка чайника.* У чайника есть крышка. Чайник накрыт крышкой, и она его часть.)

**2. «Объясни необычное сочетание»**

- Объясни необычное объединение объектов и частей других объектов. (*Пуговица-вертолет*. У пилота вертолета на костюме пришита пуговица. Чехол вертолета прикреплен к сиденью пуговицей. *Береза – буква.* На березе невоспитанный мальчишка написал буквами свое имя.)

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

- Придумай фантастическую историю. (История о том, как волшебник заколдовал телевизор и вместо антенны у него стали расти ветки)*.*

**4. «Реши проблему»**

- Какие проблемы появятся у телевизора, который хочет иметь такие ветки вместо антенны? (Он должен за ними ухаживать, а осенью убирать опавшие листья).

**Варианты творческих заданий**

\***Цель:** формировать понятие, что части у объекта должны располагаться в определенной последовательности, иначе объект не будет выполнять свое назначение

**1 круг** – объекты, у которых части расположены в беспорядке. (*У шубы рукав в верхней части шубы, другой рукав – на нижней поле, пуговицы на плечах, а воротник вместо рукава*.)

**2 круг** – те же объекты с правильно расположенными частями.

- Объедини одинаковые объекты под стрелкой и назови расположение частей по месту их нахождения.

Ребенок описывает сначала неправильное местонахождение частей объекта (с юмором), а потом рассказывает о правильном сборе частей.

- Объясни, почему части у шубы должны быть расположены именно так. (У шубы справа и слева два рукава, сверху воротник, посередине – пуговицы. При неправильном расположении частей - шуба не пригодна для человека.)

\***Цель:** учить детей находить части объектов растительного мира, побуждать к фантазированию.

**Оборудование:**

Картинки объектов растительного мира: **1 круг** – плоды, **2 круг** – листья, **3 круг** – деревья.

- Собери части реального дерева. (*Плод-лист-дерево в реальной картине мира.* Желудь и дубовый листок растут на дубе).

- Объедини под стрелкой любой плод с любым деревом. *В данном упражнении 2 круг - листья, рекомендуется удалить.*

- Объясни, как такое бывает. (*Апельсин – елка.* Апельсин может оказаться на елке при условии, что это новогодняя елка.)

- Объедини под стрелкой любой плод с любым деревом. Придумай фантастическую историю про них. (*Апельсин – елка.* Как на елке вырос апельсин? Жил гном в глухом еловом лесу, в книге прочитал про апельсины, захотел вырастить. Он много трудился, и на лесной полянке вырастил на елке апельсины.)

- Какие проблемы решал гномик, чтобы у него на елке выросли апельсины?(Для роста деревьев необходимы свет, тепло, уход. Что в этом хорошего, а что плохого?)

* + - ***Аналогично проводятся игры с другими классификационными группами:***

**Животный мир**: 1 круг – часть животного, 2 круг – животное, 3 круг – место обитания или то, чем он питается.

**Транспорт:** 1 круг – часть какого либо транспорта; 2 круг – вид транспорта; 3 круг – место его работы (небо, море, дорога, тоннель и т.д.).

**Одежда:** 1 круг – часть одежды, 2 круг – вид одежды, 3 круг – сезон (профессия – для какой профессии данная одежда предназначена).

**Здания и сооружение:** 1 круг – части зданий; 2 круг – сами здания (мост, театр, цирк, бассейн, высотное здание, деревенский дом, музей, завод); 3 круг – представитель профессии, работающий в здании или место нахождения здания.

**Бытовая техника:** 1 круг – часть, 2 круг – прибор (стиральная машина, посудомоечная машина, кофемолка, холодильник, телевизор, пылесос, утюг, фен), 3 круг – объект, с которым взаимодействует прибор (белье, посуда, кофе, продукты, мусор, крем, волосы.

* ***Ребенок должен с Вами проговаривать основное назначение бытовых приборов (стиральная машина делает белье чистым, холодильник сохраняет продукты от порчи, телевизор доставляет информацию, утюг разглаживает белье и др.).***

# *Тренинг по признаку «Изменения во времени»*

**Цель:** формировать обобщенное понятие, что каждый объект изменяется во времени по- разному под воздействием разных условий. Вызвать интерес ребенка к изменениям объекта во времени.

**Оборудование:**

1 круг – времена года (зима, ранняя весна, поздняя весна, лето, ранняя осень, поздняя осень);

2 круг – вид фруктового дерева (яблоня: дерево без листьев, дерево с распускающимися листьями, цветущее дерево; дерево с незрелыми плодами; дерево со зрелыми яблоками, яблоня с остатками пожелтевших листьев).

**1. «Найди реальное сочетание»**

- Определи время года и подбери картинку яблони, находящейся в этом сезоне. Объясни, почему выбрал данную картинку. (*Лето-дерево с незрелыми плодами.* Время года – лето, поэтому на дереве зреют яблоки).

**2. «Объясни необычное сочетание»**

- Объедини под стрелкой любые картинки. (*Поздняя осень – цветущая яблоня.* Дерево бывает цветущим поздней осенью в зимнем саду или оранжерее. На одной части Земли - поздняя осень, на другой - ранняя весна, там цветет яблоня).

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

- Придумай фантастическую историю. (Сказочная история о том, как Прекрасная Фея превратила деревья поздней осенью в цветущий сад).

**4. «Реши проблему»**

- Расскажи о проблемах, которые нужно решить, чтобы цветущие деревья не замерзли.

- Что хорошего, что плохого в этом? (Хорошо - можно получить второй урожай в году, плохо – деревья не отдыхают).

**Варианты творческих заданий**

\***Цель:** формировать понятие, что деятельность человека зависит от частей суток, но сутки бывают разные в разных концах Земли.

**Оборудование:**

1 круг – изображение разных частей суток (ночь, раннее утро, позднее утро, день, ранний вечер, поздний вечер.

2 круг – типичная деятельность ребенка (спит, застилает кровать, умывается, играет, обедает, гуляет, слушает сказку в постели).

- Получи реальное сочетание (*Ночь – ребенок спит*).

- Соедини наугад и объясни, когда это бывает (*Ночь – игра*. Это бывает, когда люди живут в Заполярье).

\***Цель:** формировать понятие о том, что деятельность человека, его быт зависит от эпохи, в которую человек жил, живет или будет жить.

**Оборудование:**

**1 круг** - эпохи (Древний Рим, период динозавров, период жизни древнего человека, Древняя Греция, средневековая Европа, русский крестьянский быт, дворянская усадьба, современный город, город будущего).

**2 круг** – жилища людей (пещера, крестьянская изба и т.д.)

**3 круг** – люди в одежде разных эпох.

- Соедини время – место жизни - вид человека конкретной эпохи (*Реликтовый лес - пещера – человек в шкуре.* Древний человек жил в пещере много тысяч лет назад).

- Объясни соединение разных объектов (*Будущее – замок – древний человек в шкуре.* В будущем напишут книгу, как ставили театральную пьесу в старинном замке, а пьеса была про древнего человека).

- Придумай историю о том, как древний человек перемещался на Машине времени, был в старинном замке, какие проблемы у него возникли.

- Реши проблему: человек из прошлого, попав в замок, должен как-то объясниться с жителями. Ему необходимо найти себе пропитание и уберечь свою жизнь.

- Реши проблему: человека из прошлого, который попадает в будущее. Его жизни ничего не грозит, но он не может понять, как устроен мир. (Ему необходимо быстро учиться).

* ***Все изменяется во времени. Само время воспринять нельзя, можно только через его следы:*** ***изменение объектов.***

***Каждый взрослый знает, как сложно порой успокоить расшалившегося ребенка. Наши игры не только отвлекут детей, но и помогут развить у них сообразительность, память. Любую ситуацию можно с ребенком обыграть в ролевой игре, нарисовать, слепить, изготовить героев из любого подручного материала. Ребенку интересно слепить древнего человека, «одеть» его в шкуру и «поселить» в сделанную своими руками пещеру.***

# *Тренинг по признаку «Материал»*

* + ***На круги раскладываются кусочки разных материалов, которые необходимо дать детям пощупать, проверить на температуру, твердость, рассмотреть структуру. Материал - это обобщающее слово (пластмасса – это материал, который на ощупь гладкий, твердый, по температуре прохладный; бумага - на ощупь мягкая, шершавая, легко мнется, по температуре – не холодная).***

**Цель:** формировать обобщенное понятие, что каждый объект создан из какого-либо материала. Живая природа - это живой материал, который растет, нуждается в пище, воде, тепле, свете и т.д. Неживая природа - это газ, вода, твердое вещество. Материалы рукотворных объектов – взяты человеком из природного мира и обработаны. Вызвать интерес ребенка к изменению объектов по материалам.

**Оборудование:**

**1 круг** – образцы материалов: стекло, пластмасса, бумага, кожа, резина, ткань, шоколад, металл.

**2 круг** – картинки с изображением предметов, сделанных из этих материалов - очки, неваляшка, тетрадь, кожаный портфель, шина, шоколадный заяц, монета.

**1. «Найди реальное сочетание»**

- Найди материал, из которого сделан объект и расскажи. (*Портфель – кожа.* Портфель по материалу – кожаный).

Может быть усложнение: введение **3 круга** с образцами материалов.

- Найди материал, из которого сделан предмет. (Сам портфель – кожаный, а застежка сделана из металла).

**2. «Объясни необычное сочетание»**

- Соедини объекты. (С*текло – заяц.* Заяц бывает стеклянным, если это сувенир. *Стекло – заяц – ткань.* Сувенирный заяц завернут в упаковку из ткани)*.*

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

- Составь сказочную историю о том, как портфель захотел стать стеклянным, чтобы его хозяин сразу видел все предметы и мог их быстро достать.

**4. «Реши проблему»**

- Реши проблемы стеклянного портфеля. Как открывать стеклянный портфель? Стекло – твердое вещество и не гнется . (Сделать крышку из более гибкого материала).

- Хозяину не всегда хочется, чтобы все видели предметы, которые хранятся в стеклянном портфеле. Как это устранить? (Стекло должно быть тусклым, матовым, непрозрачным для всех, прозрачным для хозяина).

- Портфель из стекла более тяжелый, чем из кожи. (Приделать колесики, чтобы катить портфель, или прикрепить воздушные шары, которые помогут передвигать портфель).

**Варианты творческих заданий**

\***Цель:** формировать понятие о том, что представители разных профессий работают с разными материалами

**Оборудование:**

**1 круг** – образцы материалов, **2 круг** – объекты, **3 круг** – представители профессий.

- Соедини правильно (*Бумага – тетрадь – учитель.* Тетрадь учителя сделана из бумаги).

- Соедини необычное и объясни (*Резина - стул – космонавт*. Космонавт тренируется на надувном резиновом стуле).

\***Цель:** научить различать природный материал (вещество), побуждать к фантазированию

**Оборудование:**

**1 круг** – картинки материалов живой и неживой природы (облако, лед, камень, вода, лист дерева, снег, огонь, туман).

**2 круг** – картинки объектов рукотворного мира (часы, высотный дом, игрушка, ваза, карандаш, велосипед, кроссовки, бусы).

- Представь объект из необычного материала, расскажи о нем, что в нем хорошего, что плохого. (*Высотный дом сделан из облака.* Кто в нем будет жить, кому и зачем он нужен?)

- Какие проблемы возникли у воздушных человечков, которые поселились в этом доме? (Ветер может раздуть их дом. В этом доме температура меняется, то холодно, то жарко, как согреться?)

# *Тренинг по признаку «Место»*

* ***Необходимо различать признак места –пространство, которое чем-то занято, и признак ориентировки – направление объектов в этом пространстве. Важно не только называть в каком месте находится объект, но и как он расположен относительно других объектов: деревенька находится по месту - в лесу, справа от нее – речка, слева – опушка леса – это ориентир.***

**Цель:** формировать обобщенное понятие, что каждый объект имеет свое местонахождение и расположен каким-то образом по отношению к другим объектам. Вызвать интерес ребенка к изменению объекта по месту и ориентировке.

**Оборудование:**

**1 круг** – картинки с изображением различных мест - луна, болото, город, лес, степь, ледяная пустыня, здание, аквариум.

**2 круг** – картинки объектов, представителей этих мест - кратер, лягушка, стадион, гриб, тушканчик, пингвин, окно, золотая рыбка.

**1. «Найди реальное сочетание»**

- Соедини место и объекты и скажи, как они там располагаются. (*Луна – кратер.* Кратеры находится на Луне по всей ее поверхности. *Болото – лягушка.*  Лягушка в болоте прыгает с кочки на кочку, иногда ныряет в воду. *Город – стадион.* Стадион находится на окраине города. *Лес – грибы.* Грибы растут в лесу под деревьями. *Степь-тушканчик.* Тушканчик бегает по степи, живет в норке под землей. *Ледяная пустыня – пингвин.* Пингвины обитают в ледяной пустыне, ныряют в воду, катаются на льдинах. *Здание – окно.* Окна в доме расположены рядами*. Аквариум – золотая рыбка.* Золотая рыбка плещется в аквариуме, плавает то вверх, то вниз).

**2 .«Объясни необычное сочетание»**

- Соедини несовместимое и дай реальное объяснение. *Ледяная пустыня – золотая рыбка.* Такое место обитания золотой рыбки может быть в том случае, если ее привезли полярники, и она находится в теплом доме.

**3. «Придумай фантастическую историю или сказку»**

-Придумай фантастическую историю, о том, как гриб обиделся на жителей леса и попросился жить к мальчику, который предложил ему жить в аквариуме.

**4. «Реши проблему»**

Какие проблемы надо решить мальчику, чтобы Грибу было уютно жить в аквариуме? (Грибы любят воду, но не так много воды, как в аквариуме – *необходимо удалить воду из аквариума*. Где взять землю для посадки гриба - н*акопать в лесу*. Грибы не любят много света - *найти темное место в квартире для аквариума*).

**Варианты творческих заданий**

\***Цель:** развивать у детей воображение при изменении места действия в сюжете сказки.

**Оборудование:**

**1 круг** – место, где происходят сказочные действия - арабский город, дворец короля, лес, заколдованный сад, чердак замка, болото, замок Людоеда, избушка на курьих ножках.

**2 круг** – сказочные герои - Алладин, Золушка, Красная шапочка, чудище, спящая красавица, Заколдованная лягушка, Кот в сапогах, Гуси-лебеди.

**3 круг** – предметы - волшебная лампа, хрустальная туфелька, корзинка с пирожками, аленький цветочек, веретено, стрела, сапоги, Иванушка.

- Соедини картинки, угадай сказку, расскажи, в каких местах происходят действия и с какими предметами.

- Соедини картинки, объясни необычное соединение. (И*збушка на курьих ножках – Кот в сапогах – аленький цветочек*. Все это может быть в одном месте, если это сборник мультфильмов на диске, книга «Сборник сказок»).

- Придумай историю о том, как Кот в сапогах оказался в избушке на курьих ножках, как ему помог спастись от Бабы Яги аленький цветочек. Решение сказочных проблем.

* ***Для игровых упражнений используются сказки «Волшебная лампа Алладина», «Золушка», «Красная шапочка», «Аленький цветочек», «Спящая красавица», «Царевна лягушка», «Кот в сапогах», «Гуси-лебеди».***

**Цель:** формирование понятия, что у каждого рукотворного объекта есть типичное и не типичное местонахождения.

**Оборудование:**

**1 круг** – места в доме, где хранятся бытовые вещи (буфет, платяной шкаф, полка для обуви, ванная комната, спальня, подоконник, холодильник, письменный стол).

**2 круг** – бытовые предметы (чашка, платье, туфли, зубная щетка, подушка, ваза, колбаса, карандаш).

- Соедини картинки, объясни обычное и необычное местонахождения объекта.

* ***Цель этой игры в большей степени направлена на формирование порядка пользования вещами. Придумывание историй о том, как объект потерял свое место (туфли на подоконнике, зубная щетка на холодильнике) рассматриваются на уровне хорошо – плохо с определенной долей юмора, но с обязательным выделением правила: каждая вещь в доме должна иметь свое место.***

**Предлагаем еще несколько вариантов творческих заданий**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сочетание элементов в кругах** | **Задания** |
| Объекты с объектами | «Найди, чем похожи»,  «Больше - меньше»,  «В какой сказке есть оба героя»… |
| Природные объекты с характерными признаками класса | «Найди то, что растёт»,  «Как проявляется свойство «болеть» у этого объекта?», |
| Объекты с частями | «Чья это часть?»,  «Где у данного объекта такая часть?»… |
| Объекты и место | «Найди место, где бывает объект»,  «Объясни, когда объект бывает в этом месте»,  «Что будет, если объект здесь окажется?»…, |
| Объекты и материалы | «Найди объект, который сделан из этого материала»,  «Как сделать такой объект именно из этого материала?» Например – стеклянное платье, шоколадный дом, книгу из фольги и т.д. |
| Части с частями | «Если соединить вместе эти части, какой объект получится? Для чего?»… |
| Объекты со знаками: буквами, цифрами, номерами, геометрическими формами. | «Найди в объекте столько частей, сколько означает цифра»,  «Где в изображении объекта спряталась цифра?»,  «Есть ли эта буква в названии объекта?»,  «Как будет называться объект, если его первой буквой станет…»,  «Придумай дело для объекта, которое начинается на букву…»,  «Какая служба спешит на помощь?» – сочетание представителей служб спасения и телефонов вызова этих служб.  «Как сможет помочь эта служба, если её вызвали не по назначению?»,  «Нарисуй объект, который состоит только из круглых (других) частей»… |
| Знаки со знаками | «Придумай задачку с этими числами»,  «Подбери знак, который можно поставить перед этими числами»,  «Составь двузначное число»,  «Вспомни слово, в котором есть обе эти буквы»,  «Сложи слог»»,  «Сложи слово из слогов, придумай ему значение»,  «Нарисуй объект, у которого части заданной формы, размера, цвета»… |
| Объекты со свойствами: сказочные герои с характерами, природные объекты с характерными признаками класса | «Найди то, что растёт»,  «Как проявляется свойство «болеть» у этого объекта?»,  «В какой сказке этот герой с таким характером»,  «Придумай, как закончится эта сказка, если у героя станет такой характер»… |
| 1 круг - картинки сюжетов из знакомых сказок. 2 круг - изображение любых объектов из этих же сказок. 3 круг - схемы волшебных преобразований. | - Посмотри, из какого литературного произведения оказался сюжет под стрелкой ("Красная Шапочка" Ш. Перро). Вспомни героев сказки, найди предмет из нее (корзинка), подбери волшебника (волшебник Объединения). *Волку добавлено свойство говорить.*  - Раскрути круги и посмотри, какое сочетание получилось: картинка с сюжетом из английской народной сказки "Три поросенка" совпала с объектом материального мира (сковорода из сказки "Федорино горе" К.И. Чуковского) и схематичным изображением волшебника Уменьшения. *Как поможет поросятам волшебная сковорода справиться с волком?* |
| 1 круг - картинки с изображением мест действия из различных сказок (болота, леса, комнаты, деревни, чудесного сада).  2 круг - дети самостоятельно заполняют картинками с изображением сказочных героев. | Выбери героя, вспомни название сказки и найди место, где разворачивается сюжет. *Герой – черепаха Тортилла живет в болоте.*  Посмотри, сюжет из какого литературного произведения оказался под стрелкой, назови героя и его новое место действия. *Гуси – лебеди обитают в лесной избушке.* |
| На 1 круге располагаются картинки с изображением героев литературных произведений. На 2 круге схематично обозначены черты характера или свойства. | Объедини героя с его основным свойством, чертой характера. *Ворона из басни "Ворона и лисица"- тщеславная; старуха из сказки "Золотая Рыбка" - скупая и т.д.*  -Посмотри, герой из какого литературного произведения оказался под стрелкой, перечисли черты его характера. Объедини героя с новой чертой характера. Расскажи, как изменится сказка. *Крот из сказки "Дюймовочка" стал щедрым…* |
| На 1 круге картинки с изображением частей суток, времен года. 2 круг дети самостоятельно заполняют картинками с изображением сказочных героев. | - Выбери героя, вспомни название сказки и определи время происходящего. *Приключения Буратино происходят летом.*  - Посмотри, герой, из какого литературного произведения оказался под стрелкой. Расскажи о действиях героя в другом времени. *Действие сказки "Дюймовочка" происходит зимой.* |

# Литература: (С) – Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. – 2010 г.

# *Особенности использования кругов Луллия с детьми*