

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад №4 «Чэчир» с.Намцы
МО «Намский улус» Республика Саха (Якутия)**

Л.М.Ядрихинская

«ИГРАЕМ – РЕЧЬ РАЗВИВАЕМ»

(конспекты занятий, игры-занятия с кольцами Луллия)

с. Нам

Пояснительная записка

С введением Федерального государственного образовательного стандарта большое внимание стало уделяться взаимодействию дошкольного учреждения с родителями. Не является исключением и работа по развитию речи дошкольников, ведь наилучших результатов в работе можно достичь, если воспитатели и родители будут действовать согласованно. Данные конспекты занятий, игры-занятия составлены в помощь воспитателям и родителям.

Большое влияние на развитие речи дошкольников оказывают дидактические игры. Предлагаемые примерные дидактические игры можно проводить как часть занятия, но и в режимные моменты как закрепление. По усмотрению в них могут быть внесены изменения и дополнения с учетом уровня умений и навыков детей. Дидактические игры основывались методикой изобретения Раймонда Луллия (XIIIв., Франция), которая получила название «Кольца Луллия». В дидактических играх включены якутские сказки как национально - региональный компонент.

Данное пособие «Играем – речь развиваем» имеет цели и задачи: развитие связной речи через дидактические игры с использованием национально - регионального компонента; формировать связную речь; развивать память, воображение и восприятие; учить детей комбинировать задание по разным темам.

В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Оказывается, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи у детей. «Кольца Луллия» — это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду. А эффект огромен — познание языка и мира в их взаимосвязи. Кольца Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять для воспитания и развития детей по всем разделам программы. С помощью этой игры стало возможным обогатить условия для возрастающей роли интеллектуального развития ребенка и его познавательных интересов.



Пособие используется в работе с детьми 3-7 лет в непосредственной образовательной деятельности педагога с детьми, а также в режимных моментах. Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала. Игра предназначена как для работы с подгруппой детей, так и для самостоятельной детской деятельности.



Для изготовления пособия были взяты два прямоугольных куса фанеры шириной, равной диаметру колец (так же вырезанных из фанеры, картона или же готовых пластинок), и длиной на 2—4 см меньше двух диаметров колец.

Правила игры (одинаковые во всех темах):

1. Установить пособие на столе.
2. Поднять крышку.
3. На круги сверху уложить выбранные кольца с картинками.
4. Закрыть крышкой.
5. Прокрутив первый диск в окошечке устанавливается картинка, а прокручивая второй диск, ребенок подбирает правильный ответ.

Методические рекомендации по построению колец Луллия. Для работы с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.

В работе с детьми пятого года жизни используют два-три круга (4-6 секторов на каждом) Дети седьмого года жизни вполне справляются с заданиями, в которых используются четыре круга с 8 секторами на каждом.

Цель использования пособия: формирование представлений дошкольников об окружающем мире; развитие творческого мышления и воображения; обогащение словарного запаса; формирование связанной речи детей.

Нельзя не отметить универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры. Вариантов игр множество. Всё зависит от возраста, поставленных задач, пройденного детьми материала.

Пособие позволяет решать **задачи**:

- развивать познавательную активность;
- сенсорное развитие (восприятие цвета, формы);
- формировать элементарные математические представления;
- совершенствовать грамматический строй речи;
- развивать мелкую моторику и координацию движений рук.
- развивать креативные способности дошкольников.
- развивать навыки фантастического преобразования объектов.

Пособие можно использовать во всех образовательных областях.

Например:

Интегрированное занятие по математике

Тема «Путешествие в остров сокровищ»

Цель:

1. Активизировать использование в речи специальных терминов, характеризующих противоположные параметры величин и другие свойства предметов и явлений.
2. Закрепить использование усвоенных понятий - “большой”, “поменьше”, “ещё меньше”, “самый маленький”, “маленький”.
3. Узнавать геометрические фигуры в символических изображениях предметов (дидактическая игра кольца Луллия)
4. Совершенствовать счётные навыки в пределах 5.
5. Закрепить в сознании детей соотношение числа с цифровой символикой.
6. Активизировать использование предлогов для обозначения местоположения предметов в пространстве и относительно себя.

Материалы и оборудование:

- карта, детская морская форма, мяч, четыре ключей разного цвета, корабль (из стульев);
- цифры от 1 до 5; кольца Луллия с геометрическими фигурами;

- ИКТ, ТСО, настольный театр “Теремок” с персонажами животных;
- сундук и в ней (бусы, серьги с камнями, браслеты и т.п), шоколадные монеты;

Ход занятия

Вводная часть. – Ребята! Посмотрите! Что это? (на экране картина острова). На этом острове может быть сокровище. Но, чтобы добраться до сокровищ, вам нужно отправиться в путешествие на этот остров. Но вас там ждут задания-испытания, они очень сложные, и справиться с ними смогут только очень внимательные, сообразительные, ловкие, те, кто умеют слушать и думать. На острове за выполненное задание-испытание вы сможете получить ключи-помощники, только тогда вы сможете отыскать открыть сокровище.

Основная часть.

- Итак, поплывем к *острову “Сокровищ”*.

- А на чём же мы поплывём? (На корабле). Мы станем очень дружной морской командой. Я буду капитаном (*воспитатель и дети надевают атрибуты морской формы*), а вы моряками.

- Ну что, поплывем? Тогда в путь. (Музыка, звук море). Приплыли.

Задание 1. «Сосчитай до 5 и обратно» На экране цифры. Дети считают до 5 (воспитатель бросает по очереди мяч, обратный счет от 5 до 1 дети, считают, загибая пальцы рук)

- Молодцы! С заданием справились (дети находят спрятанный ключ).

Воспитатель: Ребята, какой это ключ по счету, по цвету? (Первый, розовый).

Задание 2. «Геометрические фигуры» На столе пособие кольца Луллия. На одном круге геометрические фигуры квадрат, треугольник, круг, прямоугольник. На втором круге картинки с изображением предметов похожих на геометрические фигуры.

Воспитатель: Надо сначала угадать загадку о геометрических фигурах и потом должны отыскать предмет похожую на эту геометрическую фигуру.

Воспитатель: Отыщите фигуру, у которой нет углов и которая похожа на солнце. Аина, какая это фигура? (Круг)

- А теперь, у которой есть три угла и три стороны. Эрчим, какая это фигура? (Треугольник)

- Отыщите, где есть фигура без углов, которая похожа на круг, но вытянута. Дима, какая это фигура? (Овал)

- Как называется фигура, которая тоже имеет четыре угла и четыре стороны, но по длине стороны разные (прямоугольник). Какая это фигура Амелия?

- А теперь найдите на втором круге колец Луллия предмет, имеющий такую же форму, как у вас на первом круге.

- Молодцы! С заданием справились (дети находят спрятанный ключ).

Воспитатель: Ребята, какой это ключ по счету, по цвету? (Второй, синий).

Физминутка. (дети под музыку имитируют движения животных зайца, лисы, медведя)

Задание 3. «Зверята играют в прядки» На столе настольный театр «Теремок». Дети рассматривают расположение животных, затем закрывают глаза. Педагог меняет расположение животных. Дети должны определить местонахождения животных (за, перед, с права, с лево от теремочка).

- Молодцы! С заданием справились (дети находят спрятанный ключ, дети называют его порядковый номер 3 и цвет зеленый).

Задание 4. «Угадай сказку?» На экране сказка «Три медведя».

- Ребята, это кто? Сколько медведей? Маленький медведь, где стоит? (по середине). Угадали, какая это сказка? (Три медведя).

- А вот здесь, кого вы видите? (козлят). Сколько козлят? Посчитайте? Угадали, какая это сказка? (Волк и семеро козлят).

- А теперь! Какая, это сказка? (Репка). Кто первым посадил репку? Кого позвал дед? Какая бабка по счету? Затем кто пришел? Сколько их стало? Кого позвала внучка? Жучка? Кошка? Сколько их всего? Кто пришел шестым?

-Молодцы! С заданием справились (дети находят спрятанный ключ).

Воспитатель: Ребята, какой это ключ по счету, по цвету? (Четвертый, желтый).

Воспитатель. Вот мы и добрались до сокровищ. Каким же ключом надо открывать? Чтобы сундук открылся нужно разложить ключи в порядке убывания. (Большой, меньше, поменьше, самый маленький)

-Сундук у нас маленький, значит какой ключ откроет? *Сундук открывается.* Дети рассматривают, то что лежит в сундуке (бусы, серьги с камнями, браслеты и т.п). А так же в сундуке шоколадные монеты в золотистой обертке. Воспитатель раздает детям. Дети с воспитателем садятся на корабль.

Рефлексия. - Вот мы и вернулись домой. Хоть мы уже и не морская команда, но мы останемся дружными ребятами.

- Молодцы. Мне было тоже очень интересно путешествовать с вами в поисках сокровищ.

Интегрированное занятие по развитие речи

Тема: «Путешествие в царство Снежной королевы».

Цель: Закреплять знание цифр от 1 до 4. Вести прямой и обратный счет до 3. Закрепить умение соотносить цифру с количеством. Формировать умение понимать и выполнять учебную задачу. Развивать зрительное восприятие, внимание, воображение. Развивать умение ориентироваться в пространстве, правильно определять направление. Воспитывать чувство сострадание, отзывчивость, личную безопасность.

Материал:

- раздаточный: кольца Луллия, кубики Никитина, цифр от 1 до 3 - демонстрационный: игрушки зверей (заяц, лиса, белка), картинки (разного вида одежды, санки, лыжи, коньки), изображение геометрических фигур, план-карта, рисунки (ель, снежный бугор, дворец снежной королевы), макет автомобиля. - оборудование: ТСО, ИКТ

Ход НОД:

Орг. момент: под. игра «Кошки-мышки» (с ленточкой)

1. Дети сегодня мне пришло письмо от одной маленькой девочки Маши. Вот что она пишет на экране электронная почта (мнемотаблица: мальчик-новогодняя елочка-снежная королева и мальчик на санях –дворец Снежной королевы).

- Ребята как вы думаете, что пишет девочка? (прослушиваем высказывание детей)

2. Молодцы! А теперь послушайте, что она пишет. Мой брат Ваня пошел в лес за елочкой, вдруг закружилась метель и появилась Снежная королева и увезла Ваню в свое Снежное царство. Маша боится ехать одна и просит ей помочь спасти Ваню от плена Снежной королевы. Давай - те поможем Маше!.

- Чтобы дойти до царство Снежной королевы нам надо преодолеть много препятствий (выполнить задания). Вы согласны помочь Маше? Тогда оденемся потеплее и выберем то, на чем можно пройти по снегу (на экране разные виды одежды и санки, лыжи и коньки. Дети должны выбрать зимние одежды и лыжи, затем имитируют движение одевание одежды и ходьбу на лыжах).

3. Молодцы! Вот пришли мы в лес. Ой! смотрите Снежная королева заколдовала лесных зверей, нам надо отгадать где, какие звери находятся, кто узнал, какие это звери (на экране зимний лес, видны силуэты зверей зайца возле лесной избушки, лисы по середине леса и белки сидящего на ветке).

- Сколько зверей наверху? (1) (показывают)

- Сколько зверей внизу ? (2) (показывают)

- Сколько всего зверей? (3) (показывают)

- Посчитаем прямой и обратный счет от 1 до 3 (дети разлаживают цифры и считают)

4. Посмотрите, наши звери ожили и пришли к нам в гости. Давай - те прочитаем стихи про этих зверей. (на столе игрушки зверей, дети читают стихи)

5. Ребята! Вот зайка может нам помочь, он знает, где живет Снежная королева. Вот план-карта места расположения царство Снежной королевы. Чтобы дойти до этого места, мы поедem на машине. (дети рассказывают как надо ехать, сначала отправимся по прямой дороге, потом на право, ой! что это какой-то предмет спрятался под треугольником надо угадать загадку «Зимой и летом одним цветом», едем дальше поворачиваем в лево, на дороге огромный сугроб, чтобы убрать сугроб потанцуем танец «Снежинок».

6. **Физ. минутка:** танец «Снежинок».

7. Ну вот, сугроб мы преодолели, пришли к царству Снежной королевы. Чтобы войти в него надо открыть замок, а код двери замка 2, 1, 4, 3 (дети находят соответствие предметов к цифрам, работа с кольцами Луллия). Замок открылся. На экране сидит на троне Снежная королева. Дети приветствуют Снежную королеву, просят ее отпустить Ваню.

- Чтобы Ваню отпустить, вам надо выполнить одно мое задание сделать из четырех кубиков елочку (работа с кубиками Никитина).

- Молодцы! все сделали правильно. Я отпускаю Ваню. А теперь закройте глаза, и вы окажетесь в детском саду. До свидание!

- На экране появляются дети Маша и Ваня. Маша просит детей быть осторожными, не гулять одним. Они благодарят ребят и уходят.

8. **Итог:** Вот и закончилось наше путешествие в царство Снежной королевы. Что вам больше всего понравилось? Что сделала Маша, чтобы помочь брату?

Интегрированное занятие по математике

Тема: «Путешествие по реке Лена в «Ленские столбы».

Цель: Закрепить умение соотносить цифру с количеством. Развивать зрительное восприятие, внимание. Формировать умение понимать и выполнять учебную задачу. Развивать умение ориентироваться в пространстве, правильно определять направление. Учить разрезать бумажные квадраты по диагонали. Воспитывать бережное отношение к природе, безопасность в воде.

Материал:

-раздаточный: кубики Никитина, кольца Луллия, силуэты изображения рыбки и мальков (с цифрами от 1 до 10), бумажные квадраты одного цвета и разной величины, кисточка, клей, ножницы, салфетки на каждого ребенка.

-демонстрационный: изображения на экране (Ленские столбы, детский пляж, мост, лодка, корабль, катер; речные рыбки - щука, осетр; озерные рыбки - карась, окунь; морские рыбы - акула, кит); ватмана с изображением аквариума, конверт с загадками.

Ход образовательной деятельности :

Орг. момент п/игра: «Волк и зайцы»

1. Дети мы сегодня поплывем в путешествие Ленские столбы. На чем можно плавать по реке? (на экране пейзаж Ленские столбы и водные транспорты лодка, корабль, катер). Мы поплывем на корабле с парусом. (каждый делает из **кубиков Никитина** себе корабль с парусом сверяясь с образцом.

2. Молодцы! Теперь отправимся в путь. Когда начинается наше путешествие, в какое время суток? А сколько всего частей суток? Назовите их.

- Смотрите, птица летит у нее конверт (в группу залетает пом. воспитатель в образе птицы - чайки). Давайте посмотрим, что в нем (да здесь загадки!)

«С хвостом, но не зверь. Плывёт под мостом, виляя хвостом». (Рыбка.)

«Блещет в речке чистой, шкуркой серебристой». (Рыбка.)

3. Молодцы! Посмотрите какие рыбки на нашей реке, это щука, осетр их мы называем речными, а еще есть озерные рыбы карась, окунь, есть и морские рыбы акула, кит и т.д. (на экране показ реки с речными рыбами, озеро с озерными рыбами, море с морскими рыбами)

-Послушайте кто-то плачет! Это щука. Ее дети потерялись, а зовут их 1,2,3,4,5. Щука просит помочь ей найти мальков и построить их по порядку. Давайте поможем для этого нам нужно высадиться на берег (дети магнитной удочкой ловят рыбок и выкладывают цифрой от 1 до 5).

4. Физпауза «Купание» (на экране детский пляж беседа о безопасности в воде)

-Дети пойдете купаться. «К речке быстро мы спустились (бег на месте).

Наклонились и умылись.

А теперь поплыли дружно.

Что руками делать нужно.

Вместе раз, два (махи руками вперед, назад).

Вышли на берег. И отправились на корабль»

5. Молодцы! Плыдем дальше. Смотрите мост! Чтобы под ним проплыть, надо правильно выполнить задание.

Игра «Найди правильно» Вначале на доске соединяем линиями цифры с изображением определенного количества предметов, затем дети с использованием **кольца Луллия** находят цифры с количеством предметов.

6. Молодцы! Итак, все мы знаем, что рыбы водятся в море, озере, речке. А где еще вы видели рыбок? (в аквариуме). Сейчас мы будем мастерить рыбок для нашего аквариума (дети разрезают бумажные квадраты по диагонали и выполняют аппликацию по образцу).

-сколько в нем рыбок, в какую сторону плавает эта рыбка? а эта?

-есть ли одинаковые рыбки, похожи ли рыбки? если похожи, то чем? (все рыбы одного цвета и сделаны из четырех треугольников).

Забираем аквариум и плывем домой, в детский сад.

7. Итог: Вот и закончилось наше путешествие по реке в Ленские столбы. Что вам больше всего понравилось? где живут рыбки?

Игры – занятия с кольцами Луллия

Тема: «Якутская народная сказка «Старушка Таал-Таал»

Цель: Развитие восприятия, памяти, воображения, развитие связной речи.

Материал: Вырезные из плотного картона круги, разбитые на 4,6,8 секторов, в каждом секторе картина.

Описание игры: Сначала читаем детям якутскую народную сказку «Старушка Таал-Таал».

1. Жила-была старушка Таал-Т аал. Однажды зимой пошла старушка в прорубь, набрать в ведро воды. Набрав воды решила старушка покататься по льду, вдруг поскользнулась и упала. Старушка ни как не может встать и просит помочь ей у льда:

- Лед, лед ты сильный? Лед отвечает – да я сильный. – Тогда почему при солнце ты таешь? – Значит солнце сильнее меня.
- Солнце, солнце ты сильный? – Да я сильный. – Тогда почему облако закрывает тебя? – Значит облако сильнее меня.
- Облако, облако ты сильный? – Да я сильный. – Тогда почему ветер раздувает тебя? – Значит ветер сильнее меня.
- Ветер, ветер ты сильный? – Да я сильный. – Тогда почему гору не сдвинешь? – Значит гора сильнее меня.
- Гора, гора ты сильный? – Да я сильный. – Тогда почему мышь проделывает ходы? – Значит мышь сильнее меня.
- Мышь, мышь, ты сильный? – Да я сильный. – Тогда почему собака ловит тебя? – Значит собака сильнее меня.
- Собака, собака ты сильный? – Да я сильный. – Тогда почему волк пугает тебя? – Значит волк сильнее меня.

2.Затем знакомим детей с кольцами Луллия. В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадает в окошко. В таком варианте игр любая картинка 1 – го кольца сочетается с любой картинкой 2 – го кольца и наоборот. Дети крутят круги, с одной стороны в прорезах герои знакомых сказок, с другой место событий (например: водный мир, пустыня, космос и т.д.)

3.Придумывание сказки с использованием кольца Луллия *например:*

Однажды старушка Таал – Таал очутилась в пустыне Сахара. Она спросила у солнце, почему ты так сильно греешь? Мне жарко и хочется пить. И начала искать старушка Таал – Таал воду в пустыне. Очень долго шла, старушка спрашивала, у ветра, облако и вдруг, встретила верблюда.

- Верблюд, верблюд как же ты обходишься без воды?

Верблюд ей отвечает: « Я выпиваю много воды и целыми неделями могу ходить без воды, но тебе помогу». Целыми днями, ночами и неделями шли старушка Таал – Таал и верблюд и вдруг он остановился, надо копать, здесь есть вода – сказал верблюд. Старушка копала, копала и нашла, наконец, воду, напилась, вдоволь». Набралась силы и воротилась домой.

4. Итог: Хорошая получилась сказка?. Что вам больше всего понравилось?