

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение № 56

# Играем с кругами Луллия: Дидактическое пособие «Веселая карусель»

Выполнила:  
Терентьева А.В.  
Учитель-логопед

## **Цель пособия:**

содействие развитию предпосылок восприятия и понимания произведений искусства, мира природы, музыки, художественной литературы;  
стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений;  
содействие реализации самостоятельной творческой деятельности детей.

# Задачи игровых упражнений

- формировать сенсорный опыт;
- развивать положительный эмоциональный отклик на проявление прекрасного;
- развивать эмоциональную отзывчивость к взрослым и детям, сопереживать героям литературных произведений;
- формировать умение узнавать в изображенном знакомые предметы и объекты;
- развивать умение внимательно рассматривать произведения искусства и предметы окружающего мира;
- побуждать к самостоятельному выбору способов изображения;
- обогащать опыт слушания литературных произведений;
- активизировать слуховую восприимчивость;
- развивать стремление взаимодействовать в практической деятельности;
- формировать и развивать умение высказывать свое отношение к деятельности;
- развивать умение пересказывать, сочинять сказки и стихи;
- развивать умение воспроизводить текст по иллюстрациям;
- поддерживать инициативность и самостоятельность ребенка в речевом общении со взрослыми и сверстниками.

# Область применения

Образовательная область:

художественно-эстетическое  
развитие.

Возрастная категория: дети 4-7 лет.

# Описание и материал



Данное дидактическое пособие представляет собой три круга разного диаметра, выполненных из фанеры и нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня установлена стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. На круги раскладываются бумажные карточки с картинками, объединенными определенной темой. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются сектора с картинками. Именно по соотношению этих картинок, реальных, узнаваемых, с характерными признаками, ребенок определяет для себя решение проблемы, пути достижения цели или задачи.

Дидактическое пособие может использоваться в свободной игровой деятельности в группе детей, в паре между детьми, при совместной работе педагога с командой детей, самостоятельно ребенком, а также в непосредственно образовательной деятельности. Кроме того, пособие можно использовать в совместной с детьми организованной и свободной деятельности по образовательным областям: социально-коммуникативное, речевое, познавательное и художественно-эстетическое развитие.



## Этапы участия педагога в играх с дидактическим пособием:

- педагог непосредственно участвует в игре. Предлагает ее, рассказывает правила, ее развитие, окончание, распределяет участие, помогает оформить ее словесно;
- педагог косвенно воздействует на поведение, продуктивную деятельность и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях. Дети выбирают ведущего, устанавливают очередность в игровых действиях, и оформляют результат игры в речи;
- педагог осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности. Дети самостоятельно планируют, развивают и завершают игру, сопровождая ее высказываниями и используя умения и навыки, полученные в работе с пособием.



# Методические рекомендации по построению системы игр

Условно игры с пособием можно разделить на два типа:

- игры на подбор соответствия;
- игры на развитие творческого воображения с элементом случайности в установке кругов.

Причём, одну и ту же игру можно проиграть с детьми по двум типам.

## Технологическая цепочка проведения игры:

- раскладка предметных картинок по всем секторам и кругам;
- постановка задачи;
- раскручивание кругов;
- установка соответствия путём поворота кругов таким образом, чтобы под стрелкой расположились требуемые изображения.
- выполнение задачи и формулировка ответа;
- рефлексия и подведение итогов.

# Дидактическая игра «Составь узор»



**Цель:** учить составлять декоративные композиции, подбирая соответствующие элементы.

**Оборудование:** картинки элементов узора (верхний, средний круги), картинки узора (нижний круг).

**Задание:** необходимо так подобрать элементы узора на верхнем и среднем круге, чтобы получился узор с нижнего круга.

**Варианты игры:**

- предложить детям нарисовать получившийся узор;
- подобрать такой же узор на дополнительных карточках-образцах;
- на нижний круг поместить способы рисования. Совместить любые элементы узора на верхнем и среднем кругах, нарисовать получившийся узор любым способом, изображенным на нижнем круге;

# Дидактическая игра «Превращение цвета»





**Цель:** закрепить знания о смешивании красок для получения новых цветов и оттенков.

**Оборудование:** картинки различных цветов (верхний, средний, нижний круги). Краски, палитра, кисть.

**Задание:** необходимо «смешать», подобрать соответствующие цвета на верхнем и среднем круге, чтобы получился итоговый цвет с нижнего круга.

**Варианты игры:**

- как облегченное задание разложить карточки на кругах в правильном соответствии, взять палитру и краски и смешать цвета (использовать «схему-ключ»);
  - предложить детям поиграть «наоборот»: сначала выбрать любой цвет на нижнем круге, и угадать, какие цвета нужно смешать (верхний и нижний круг), чтобы этот цвет получить. проверить свой ответ в соответствии с «ключом»;
  - разместить карточки на верхнем и нижнем круге, выбрать любое сочетание, смешать эти цвета на палитре. На нижнем круге разместить картинки-эмоции. Подобрать ту эмоцию, которая возникает у детей при рассматривании получившегося результата. Объяснить свой выбор;
  - по окончании игры найти на одежде детей (на игрушках, в окружении) такие же цвета, с которыми работали;
  - с помощью фишек подобрать случайное соотнесение цветов, смешать и проанализировать получившийся вариант.
- Задание на нижний круг поместить на выбор.

# Дидактическая игра «Декоративная роспись»





Игра проводится по различным видам декоративной росписи: дымковской, городецкой, хохломской, жостовской, гжельской.

**Цель:** закрепление знаний о названии росписи, об элементах росписи по мотивам народного декоративного искусства.

**Оборудование:** картинки с элементами росписи, части определенной композиции (верхний и средний круг). Картинки с целостной композицией (нижний круг).

**Задание:** рассмотреть композицию на нижнем круге, выделить основные элементы узора. Подобрать соответствующие элементы на среднем и верхнем круге.

**Варианты игры:**

- рассмотреть композицию на нижнем круге, найти картинку с элементом этой композиции на верхнем круге, на среднем круге определить, с помощью чего ребенок будет выполнять данный узор или раскрашивать силуэт картинки.

# Дидактическая игра «Любимая сказка»



**Цель:** закрепление знаний содержания сказок, их названия, персонажей.

Воспитание чувства сопереживания героям сказки, эмоционального отклика на сказку. Развитие у детей творческого мышления, фантазии, связной речи.

**Оборудование:** картинки персонажей сказок (верхний, средний круги). Картинки эмоций/ картинки вариантов деятельности / картинки способов рисования (нижний круг).

**Задание:** на верхнем и среднем круге найти персонажей из одной сказки, вспомнить название этой сказки. На нижнем круге подобрать картинку-эмоцию, которая соответствует любому персонажу, или выражает отношение ребенка к этой сказке, к персонажу. Объяснить свой выбор.

**Варианты игры:**

- предложить детям выбрать на нижнем круге вариант деятельности, которая будет следовать после игры;
- на нижнем круге выбрать вариант изобразительной деятельности, с помощью которого будет выполнению рисунок или раскрашивание героя сказки;
- провести **игру «Фантазеры»:** подобрать любое случайное соотнесение картинок верхнего и среднего кругов по самостоятельному выбору, с помощью фишек или «ключа» и составить новую сказку;
- подобрать любое случайное соотнесение картинок верхнего и среднего кругов по самостоятельному выбору, с помощью фишек или «ключа» и составить «сказку наоборот».

# Дидактическая игра «Угадай сказку» (по произведениям детских писателей)





**Цель:** закрепление знания содержания сказок, их названия, персонажей, автора. Воспитание чувства сопереживания героям сказки, эмоционального отклика на сказку. Развитие у детей творческого мышления, фантазии, связной речи. Игра может проводиться по произведениям как одного автора (К.Чуковского, С.Маршака, В.Бианки, Е.Чарушина и др.), так и по произведениям разных авторов.

**Оборудование:** картинки персонажей сказок или рассказов (верхний, средний круги). Картинки эмоций/ картинки вариантов деятельности / картинки способов рисования (нижний круг).

**Задание:** на верхнем и среднем круге найти персонажей из одного произведения, вспомнить название и автора. На нижнем круге подобрать картинку-эмоцию, которая соответствует любому персонажу, или выражает отношение ребенка к этой сказке, к персонажу. Объяснить свой выбор.

**Варианты игры:**

- предложить детям выбрать на нижнем круге вариант деятельности, которая будет проводиться после игры;
- предложить совместить героев разных произведений и сочинить новую сказку (игра «Фантазеры»).

# Дидактическая игра «Веселые стихи»



**Цель:** пополнение понятийного запаса детей понятием «рифма». Упражнение в словотворчестве, развитие фантазии, творческого мышления.

**Оборудование:** пары предметных картинок, названия которых рифмуются (верхний и средний круг).

**Задание:** подобрать пары картинок с верхнего и среднего круга таким образом, чтобы они образовывали рифму. Составить стих (стих может быть нелепицей, небылицей). Можно составить несколько стихотворений по выбранной паре картинок и выделить лучший. На нижнем круге выбрать вариант изобразительной деятельности (с помощью чего дети будут изображать, зарисовывать стихотворение).

**Варианты игры:**

- игру начать с нижнего круга. Выбрать эмоцию, которая будет прослеживаться в стихотворении. Затем подобрать пару картинок и составить стих;
- составить большой стих с помощью фишек или ключа: выбрать по одной картинке с верхнего и нижнего кругов, и дополнительно к ним подобрать картинки с рифмующимся названием. Таким образом, в стихотворении будут звучать 4 выбранных слова, т.е. две пары.



# Дидактическая игра «Раскрась меня»



**Цель:** обучение правильному подбору цветовых сочетаний, развитие цветовосприятия, мелкой моторики.

**Оборудование:** картинки для раскрашивания (верхний круг): могут быть как предметные, так и обобщенные одной тематикой; картинки различного цвета (средний и нижний круг), комплект вариантов изобразительной деятельности (нижний круг).

**Задание:** выбрать на верхнем круге картинку для раскрашивания. На среднем и нижнем круге выбрать цвета, в которые должна быть раскрашена картинка. Цвета должны быть гармонично подобраны, сочетаться между собой.

**Варианты игры:**

- на верхнем круге выбрать картинку для раскрашивания, на среднем круге выбрать основной цвет, который должен присутствовать при раскрашивании, на нижнем круге выбрать способ, с помощью чего дети будут раскрашивать картинку (вариант деятельности);
- начать игру с нижнего круга. Выбрать цвет, который должен присутствовать при выполнении задания; на среднем круге выбрать вариант изобразительной деятельности; на верхнем круге выбрать картинку для раскрашивания;
- игру можно провести с помощью случайного выбора фишек или «ключа».



**Цель:** развитие умения последовательно рассматривать произведение, выделять сенсорные признаки, эмоциональные способности. Развитие восприятия красоты окружающего мира, эстетических чувств, связной речи.

**Оборудование:** картина для рассматривания, картинки различных цветов (верхний и средний круг), картинки эмоций (нижний круг).

**Задание:** Предложить детям картину с изображением природы для рассмотрения. Выделить основные цвета, которые присутствуют на картине. Определить, какие чувства или эмоции дети испытывают при рассматривании картины. Подобрать соответствующие элементы на всех кругах. Объяснить свой выбор.

**Варианты игры:**

- на верхнем круге выбрать основной цвет, который присутствует на картине. На среднем круге подобрать картинку-эмоцию, которая возникает у ребенка при рассматривании картины. На нижнем круге подобрать вид деятельности, которую дети будут выполнять по итогу задания;
- выполнить задание с помощью случайного выбора фишек или «ключа». В этом случае предложить детям найти определенный цвет на картине, объяснить, какой фактор вызывает у них выбранную эмоцию.



# Дидактическая игра «Нарисуй музыку»



**Цель:** закрепление понятия о характере музыки, формирование эмоциональной отзывчивости.

**Оборудование:** мелодия, песня для прослушивания, картинки эмоций (верхний круг), картинки различных цветов (средний круг), картинки способов рисования (изодейтельности) (нижний круг).

**Задание:** предложить детям прослушать мелодию или песню. (быструю, медленную, тихую, спокойную, бодрую и т.д.). Определить характер музыки, а также чувства или эмоции, которые дети испытывают при прослушивании. Провести беседу, как можно запечатлеть образ мелодии на рисунке. На среднем круге выбрать цвет, который более подходит для изображения музыкального произведения, а на нижнем круге выбрать способ изображения.

**Варианты игры:**

- по заданной «схеме-ключу» подобрать соответствующий ряд картинок, по которому дети попытаются определить характер подготовленной мелодии. Далее предложить прослушать эту мелодию и проанализировать результат. «Нарисовать» музыку.

Данная презентация является  
приложением к методической  
разработке  
«Дидактическое пособие  
«Веселая карусель»