Выполнила воспитатель МБДОУ «ОДС ОВ №20 «Чуораанчык»

Спиридонова Евдокия Валериевна

**Картотеки дидактических игр по развитию речи с использованием Технологии ТРИЗ, кольца Луллий**.

**Дидактическая игра "Мамы и их детёныши"**

**Цель**:

формировать умение детей соотносить изображение животных с его местом обитания, развитие устной речи с использованием дидактического пособия кругов Луллия

**Задачи**:

* Познакомить детей с правилами игры.
* Развивать познавательную и речевую активность.
* Учить находить взрослому животному и их детёнышей.
* Развивать логическое мышление, мелкую моторику пальцев рук,

словарный запас.

**Ход игры**: сначала ребёнок рассматривает изображение на верхнем круге,

узнаёт детёныша и называет его, Определяет, к каким животным

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.

**Дидактическая игра "Кто что ест и где живет?"**

**Задачи**:

* Познакомить детей с правилами игры.
* Развивать познавательную и речевую активность.
* Познакомить с образом жизни животных, их питанием;
* Развивать мелкую моторику пальцев рук.

**Ход игры**: воспитатель 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, который любит кушать орехи. (3 круга)

**Задачи**:

* Закреплять умение различать домашних и диких животных,
* Правильно называть их, знать место обитания, название жилища;
* Развивать мелкую моторику пальцев рук. Развитие познавательной и речевой

активности.

**Ход игры**: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную

картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать животного на ней.

Определить домашнее или дикое животное. Подобрать картинку с нужным

жилищем с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать

жилище.

**Дидактическая игра "Кто что ест?"**

Задачи:

* закреплять знания детей об образе жизни животных, об их питании;
* развивать мелкую моторику пальцев рук. Развитие познавательной и речевой

**Ход игры**: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную

картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для

этого животного справа путём вращения круга.

**Дидактическая игра "Мамы и их детёныши"**

Задачи:

* упражнять в соотнесении взрослого животного и детёныша, в

правильном образовании названия детёнышей, используя суффиксы –онок-, -

ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-;

* развивать логическое мышление, мелкую моторику

пальцев рук, словарный запас.

**Ход игры**: сначала ребёнок рассматривает изображение взрослого

животного слева, узнаёт и правильно называет его. Определяет, к каким

животным относятся: к домашним или диким. Затем вращает правый круг с

картинками детёнышей животных. Находит нужного детёныша,

останавливает круг, правильно называет детёныша.

****

**Дидактическая игра "Формы и цвета"**

**Задачи**:

* закреплять знание цветов;
* умение соотносить предмет и цвет;
* совершенствовать грамматический строй речи;
* развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры**: воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть предмет в окошке

справа, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать цветной

треугольник слева, соответствующий цвету предмета, назвать цвет и

обозначить словами признак предмета.

**Например**, красный платок или синий флаг

**Дидактическая игра** **"На что похоже"**

**Задачи**:

* закреплять знание геометрических фигур;
* упражнять в употреблении слов «круглый», «квадратный», «треугольный»;
* развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры**: воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть предмет в окошке

справа, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать геометрическую

фигуру слева, соответствующую форме предмета, назвать геометрическую

фигуру и обозначить словами признак предмета.

**Например**, круглый колобок, треугольная пирамидка.



**Дидактическая игра «Все професии нужны, все профессии важны»**

**Цель игры**: в интересном игровой форме формировать представления отразных профессиях (*врач, повар, парикмахер, водитель, почтальон, продавец и т.д*.). Умение соотносить действия людей с их профессией.

Задачи:

* Создать предпосылки для возникновения сюжетно-ролевых игр;
* Способствовать возникновению игр на темы наблюдений их окружающей жизни;
* Способствовать овладению игровой культурой в детской среде;
* Знать как называется место работы человека той или иной профессии;
* Способствовать развитию речевой мыслительной деятельности и связной речи;
* Воспитывать уважение к людям труда:

**Ход игры**: воспитатель предлагает детям рассмотреть и назвать картинки на каждом круге. Затем, воспитатель обращает внимание на средний круг с изображением людей разных профессий (*врач, повар, парикмахер, водитель, почтальон, продавец и т.д*.). Называет их, просит детей повторить и показать людей разных профессий. Вращая средний круг, ребенок должен найти место работы.

**Например**: врача совместить сектор с изображением больницы, а вращая маленький круг, подобрать необходимые инструменты для работы врача.



**Дидактическая игра: «Веселая математика»**

**Цель:** создание условий для освоения детьми мыслительных операций преобразования признаков и их значений при познании окружающего мира и для решения проблемных ситуаций, поддержание познавательного интереса у детей.

**Задачи:**

* обогащать активный и пассивный словарь ребёнка
* закреплять знания о значении цифр и чисел, различать их
* учить детей на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание;
* тренировать в счёте, решение примеров.
* закрепить состав числа из двух меньших чисел;
* учить называть последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число;
* учить распознавать геометрические фигуры независимо от их                        пространственного положения;                                                                                                                             развивать у детей геометрическую зоркость:
* умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить предметы одинаковой и разной формы;
* развивать познавательную активность;
* развивать логическое, наглядно – образное мышление;
* развивать сенсорные способности;                                                                                                       - развивать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели;
* воспитывать эстетические чувства, старание, усидчивость;
* воспитывать желание детей участвовать в совместных игровых действиях, укреплять навыки содружества педагога и детей.

**Ход игры**: На нижнее кольцо разложить предметные картинки, на среднее – цифры 1 или 2 со знаком на сложение или на вычитание, на верхнее – цифры от 1 до 9. Кольца раскрутить и с помощью стрелки определить, какую задачу будут составлять. Например, стрелка показала: шарики, +1, 6. Дети составляют задачу на сложение о шариках.

«У Кати было 6 шариков. Мама купила ещё один. Сколько шариков стало у Кати?»

**Дидактическая игра: «Подбери цифру»**

**Цель**: закрепить умения соотносить цифру и количество предметов.

**Ход игры**: Используем два кольца: большое и среднее. На среднее кольцо раскладываем цифры, на нижнее – картинки с предметами. С помощью стрелки выбираем цифру. Предлагаю детям рассмотреть цифру, правильно назвать её, затем подобрать картинку на нижнем круге, количество предметов на которой соответствует этой цифре.



Дидактическая игра: «Расскажи сказки»

**Цель данной игры:** создать условия для восприятия сказок, побудить к активному речевому общению детей.

Задачи:

* Формировать умение узнавать знакомые сказки, сказочных героев.
* Активизировать словарный запас детей.
* Формировать коммуникативные навыки (диалогическую речь через совместное обсуждение; правильное словопроизношение, ситуативно-деловое общение в работе над сказками, связную речь).
* Развивать познавательную активность, внимание, память, креативное мышление, творческие возможности.

 Ход игры: Предложить детям внимательно рассмотреть круги Луллия, рассмотреть, что на них изображено и называть их вслух. Затем поворачивая круг по часовой стрелке, называть сказочного героя. Игра продолжается до тех пор, пока не будут найдены все герои из сказки. Задавать детям наводящие вопросы в виде диалога по сказкам.

