**Дидактические театрализованные игры, рекомендованные**

**для проведения воспитателям в совместной работе с детьми**

**(картотека)**

Материал подобран Климовой Л.И.

**1. «В гостях у сказки»**

Вариант 1.

Педагог демонстрирует сказку, с помощью персонажей пальчикового театра.

Цель: Познакомить со сказкой. Создать радостное настроение у детей.

Вариант 2.

Ребёнок сочиняет сказку самостоятельно (с помощью воспитателя) по предложенным фигурам (1-2 персонажа) .

Цель: Развитие творческих способностей, воображения, развитие связной речи.

Пальчиковый театр можно использовать как пособие для дидактических игр. Также как дидактический материал при проведении занятий, для повышения познавательной активности и поддержания интереса у детей, а ещё можно использовать в режимных моментах.

**2. Дидактическая игра «Назови ласково»**

Цель: Учить подбирать в уменьшительно-ласкательной форме слова, обозначающие персонажей пальчикового театра.

**3. Дидактическая игра «Угадай, кого не стало»**

Цель: Развитие внимания, памяти, мышления.

Например, стоят персонажи сказки «Колобок». Детям предложить за 10 секунд рассмотреть персонажей сказки. Затем их закрыть, и дети должны перечислить их, назвать последовательность.

**4. Дидактическая игра «Исправь ошибку»**

Цель: Развитие пространственного восприятия, внимания, памяти.

Поменять местами 2-3 персонажей и спросить, что изменилось.

Убрать одного героя и спросить, кто исчез, описать его.

Назвать, кто в этой сказке лишний.

**5. Дидактическая игра «Назови соседей»**

Цель: Развитие пространственного восприятия, внимания, памяти.

Выставляются персонажи сказки. Просим назвать детей соседей слева, справа, кто первый, кто последний.

**6. Дидактическая игра «Творческие рассказы»**

Цель: Развитие воображения, умение фантазировать.

После прочтения сказки подумать, что было бы если…Например, Колобка не съела лиса. Мышка не вытянула репку. Петушок не выгнал лису. Что придумала бы Маша, если бы увидел её медведь в коробе и другие.

7. Дидактическая игра «Сравни»

Цель: Развивать сенсорику (тактильные ощущения, познакомить с такими понятиями как форма, цвет, размер; уметь различать тепло и холод, твёрдость и мягкость.

На столе стоят герои сказки, сделанные из разного материала. Например, мышка, сделанная из бумаги, из солёного теста, связанная из шерсти.

Какая мышка на ощупь?

**8. Дидактическая игра «Назови сказки»**

Цель: Развивать внимание, память, мышление.

Назвать в каких сказках есть герой медведь, заяц, лиса и другие.

1. **Игра – этюд «Что случилось?»**

Цель: развитие воображения в процессе создания оригинальных образов с помощью мимики и пантомимики.

Дети садятся на ковер. Каждому ребенку предлагается выбрать картинку, на которой изображен человек с ярко выраженными внешними характеристиками (высокий, низкий, худой, толстый, старый ит. д., испытывающий какую – либо эмоцию (радость, грусть, злость, боль, страх, удивление и т. д.).

Дети не должны показывать картинки друг другу. После рассмотрения картинки каждый ребёнок (по очереди) без использования слов показывает изображённого человека и эмоцию, которую этот человек испытывает, а остальные дети отгадывают, что показывал ребёнок. Если ребёнок затрудняется в показе или другие дети не могут отгадать, что он изобразил, то педагог подсказывает ребёнку, как лучше выполнить задание.

1. **Игра – этюд «Герои сказок оживают»**

Цель: Развивать воображение в процессе создания оригинальных образов с помощью мимики и пантомимики.

Дети садятся полукругом на ковер. Им предлагается выбрать себе сказочный персонаж, который изображен на картинке (Колобок, Машенька, Буратино, Мальвина, Елена Премудрая, Баба Яга). Каждый ребенок изображает выбранный персонаж, при этом наделяет его каким – либо характером (добрый, злой, вредный, веселый, неуклюжий, драчливый, трусливый и т. д.). Остальные дети отгадывают персонаж и дают характеристику действиям героя, объясняя, почему он так поступает (Незнайка – врун или фантазер? На самом деле Баба Яга злая, или она просто обижена на кого – то? Всегда ли Буратино поступает правильно?

1. **Игра – этюд «Угадай, что я делаю?»**

Цель: Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.

1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т. п.

2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.

3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.

4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.

**12. Игра – этюд «Одно и то же по–разному»**

Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (предлагаемыми обстоятельствами, развивать воображение, веру, фантазию.

Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т. д.

Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному.

Дети делятся на 2—3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.

1 группа. Задание «сидеть». Возможные варианты:

а) сидеть у телевизора;

б) сидеть в цирке;

в) сидеть в кабинете у зубного врача;

г) сидеть у шахматной доски;

д) сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

2 группа. Задание «идти». Возможные варианты:

а) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;

б) идти по горячему песку;

в) идти по палубе корабля;

г) идти по бревну или узкому мостику;

д) идти по узкой горной тропинке и т. д.

3 группа — задание «бежать». Возможные варианты:

а) бежать, опаздывая в **театр**;

б) бежать от злой собаки;

в) бежать, попав под дождь;

г) бежать, играя в жмурки и т. д.

4 группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:

а) отгонять комаров;

б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;

в) сушить мокрые руки и т. д.

5 группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:

а) кошку;

б) попугайчика;

в) кузнечика и т. д.

1. **Игра - этюд «Возьми и передай»**

Цель: тренировать выразительность движений.

Дети сидят на стульях, расставленных по кругу, и передают друг другу некий воображаемый предмет. Сбоку, несмотря на движения детей, должно складываться впечатление, что они действуют с реальными предметами.

1. **Этюд «Утешение».**

Цель. Развивать умение передавать эмоциональное состояние с помощью мимики и жестов.

Мальчик нечаянно сломал игрушку девочки, она плачет, остальные ребята должны успокоить девочку, утешить. Исполнительница роли девочки «плачет». Дети окружают ее, и каждый предлагает свой вариант утешения (подает новую игрушку, старается отремонтировать сломанную и т. д.).

1. **Игра-пантомима «Кто живет в Африке?»**

Цель: учить свободно двигаться, используя все окружающее пространство; формировать навыки импровизации.

Перед игрой педагог выставляет на фланелеграфе иллюстрации с изображением африканских животных (жираф, слон, лев, носорог, бегемот, зебра, обезьяны.).

- Знакомы ли вам эти животные? (Ответы детей.)

- Представьте себе, что вы попали в жаркую Африку и превратились в этих животных. Вы не говорите, кем вы стали, а я попробую это отгадать. Включается фонограмма «Чунга-чанга», дети имитируют движения выбранного животного, а воспитатель пытается отгадать.

1. **«Измени голос»**

Цель: развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

Дети приветствуют друг друга от имени любого придуманного или сказочного персонажа (лисы, зайца, волка, надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

1. **«Где мы были, мы не скажем»**

Цель: способствование развитию чувства правды и веры в вымысел; обучение согласованным действиям.

Дети выбирают водящего, который уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с воспитателем договариваются, кого или что они будут изображать. Затем приглашают водящего, который входит со словами: «Расскажите, где вы были, что вы делали». Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем! (если действие). Кого видели, покажем (если животное) и т. д. во время **игры** педагог помогает найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

1. **«Изобрази героя»**

Цель: развитие выразительности движений, жестов, мимики, голоса.

Ведущий предлагает изобразить сказочных персонажей, напоминая, что у каждого из них свои особенности, по которым их легко узнать:

Лиса, лисонька-лиса,

Шубка очень хороша!

Рыжий хвост, хитры глаза,

- Люблю курочек – да-да!

Петя, Петя-петушок!

Золоченый гребешок!

Как увидишь ты зарю,

Закричишь: «Ку-ка-ре-ку!»

Вышли зайки погулять,

Стали прыгать и играть.

Неуклюжий, косолапый

Ходит по лесу медведь.

Если спросят. Что он любит,

Скажет: «Меду бы поесть!»

Дети изображают разных персонажей.

1. **Игра «Изобрази вкус яблока»**

Цель: развитие выразительности мимики, воображения.

Педагог предлагает детям имитировать, как они кусают яблоко, изображая мимикой, какое оно, по их мнению, на вкус. Причём первым начинает взрослый, а дети отгадывают (кислое, сладкое, горькое, вкусное и т. д.). Педагог нацеливает детей на то, что каждому может показаться яблоко на вкус разным, и от этого будет зависеть мимика.

1. **Игра – пантомима «Утка»**

Цель: развитие пантомимических навыков, мелкой моторики рук.

Педагог читает стихотворение:

Пестрая утка на камне сидела, Утка пугала в реке пескаря:

В толстую дудку утка гудела «Кря, кря, кря!»

Во время чтения дети стоят, заложив руки за спину, переваливаясь с боку на бок.

Реплику утки говорят громко все вместе.

Педагог встает в отдалении от детей и зовет их, поставив на пол воображаемую миску с кормом:

- Утятки мои, идите ко мне. Я вас покормлю.

Педагог уточняет и показывает: как ходят утки, как они машут крыльями.

Вытягивают шеи, едят.

1. **Игра – пантомима «Лиса»**

Цель: развитие пантомимических навыков, умения свободно двигаться.

Педагог предлагает детям во время чтения стихотворения изобразить характерные особенности движений, голоса, мимики лисы, побуждая показать наиболее выразительный образ:

Ступает мягко, хитрее всех,

Пушистый хвост, рыжий мех!

Голосом ласковым говорит она.

Что за красавица эта лиса!

1. **Игра – пантомима «Озорной щенок»**

Цель: развитие пантомимических навыков и творческого воображения.

Исполнитель вскакивает, кивает головой, машет хвостом и пр.

1. **Игра – пантомима «Щенок ищет»**

Исполнитель заглядывает под стол, стул, оглядывается, прислушивается, вертит головой и т. д.

1. **Игра – пантомима «Гордый петушок»**

Исполнитель идет, высоко поднимая ноги, хлопает крыльями по бокам, кричит «Ку-ка-ре-ку!» и пр.

Игра – пантомима «Угадай, кого покажу»

Цель: развитие пантомимических навыков, умения отождествлять себя с

заданным персонажем.

Педагог предлагает детям разделиться на две команды: одни дети изображают, а другие угадывают. Пантомимически, передавая характерные особенности, иногда, помогая голосом, дети показывают щенка, петуха, мышонка, собаку, пчелу, кошку, лягушку. Затем дети меняются.

1. **Игра – пантомима «Угадай, кого встретил щенок?»**

Цель: обучение умению свободно двигаться, используя все окружающее

пространство; формирование навыков импровизации.

Детям предлагается самостоятельно выбрать персонаж из сказки В. Сутеева «Кто сказал «мяу»? и, храня свой выбор в секрете, изобразить его путем имитации движений. Игра повторяется по желанию детей, т. к. одного и того же героя каждый ребенок изображает по-своему.

1. **Игра-пантомима «Пойми меня»**

Цель: развитие пантомимических навыков.

Педагог дает детям задание загадать любого персонажа из сказки В. Сутеева

«Яблоко», но держать свой замысел в секрете. Затем загадавшему нужно

изобразить своего героя, а детям отгадать, обосновывая ответ. Игра повторяется по желанию детей.