**Дидактическая игра «Занимательный кубик»**

**Цели:** развивать эмоциональное- образование исполнительские навыки( используя мимику и пантомиму), мышление.воображение, память, творческие способности детей ( комбинирование движений); совершенствовать двигательные умения и навыки; закреплять умение ходить и бегать, согласовывая движения рук и ног, бегать легко, ритмично, энергично отталкиваясь носком; побуждать выполнять движения , отвечающие характеру музыки , использовать для воплощения образа известные выразительные средства ( интонацию, мимику, жест); предоставлять возможность для экспериментирования при создании одного и того же образа; закрепить умение читать стихи наизусть; воспитывать красоту , грациозность , выразительность движений.

**Игровая задача:** воплотить образ животного или птицы , используя движения, звукоподражание, мимику, пантомиму, жест.

**Материалы для игры :**

\*кубики. К каждой грани которого приклеена вырезанная карточка с изображением животного4 кошки, собаки, лисы, медведя, лошади, зайца;

\*кубик, к каждой грани которого приклеена вырезанная карточка с изображением птицы; утки, курицы, цыплёнка, петуха, воробья, гуся.

Подготовка к игре.

Перед первым использованием игры необходимо на деревянные или пластмассовые кубики наклеить карточки ( на один кубик с изображением птиц.а на другой с изображением животных)

**Методические рекомендации.**

Перед началом игры нужно вспомнить с детьми характерные повадки животных и птиц, изображённых на карточках. Если ребёнок испытывает затруднения при воплощении животного или птицы, взрослому необходимо продемонстрировать образец движения или звукоподражания или попросить желающих детей показать свой вариант воплощения заданного образа.

**Содержание игровой деятельности**

**Вариант 1.**

Количество игроков: подгруппа или вся группа детей.

С помощью считалки определяется ребёнок, который начинает игру. Он выбирает один из двух кубиков( с изображениями зверей или птиц), бросает кубик и воплощает образ персонажа. Который оказался на верхней грани кубика. Задача игрока- показать движение, характерное для этого животного( например, медведь ходит вперевалочку, топает лапой , медленно и неуклюже кружится и. т. д ), используя звукоподрожание, мимику, пантомиму, жест. Если это птицпа, то нужно показать, как она может «летать»: бить крыльями, кричать, петь и т.д. по возможности можно включить в игру музыкальное сопровождение: играет на музыкальном инструменте знакомую детям мелодию о медведе, зайце и т.д. Остальные дети награждают игрока аплодисментами. Игра может проводится с одним ребенком.

**Вариант 2**

Количество игроков: подгруппа или вся группа детей.

С помощью считалки определяется ведущий, который начинает игру. На одном из кубиков он выбирает изображение того животного или птицы, которого он хотел бы изобразить. Остальным детям он не озвучивает свой выбор и максимально понятно изображает загаданного персонажа, используя все освоенные ранее средства выразительности. Задача остальных детей – угадать какое животное или птицу изобразил игрок. Ребенок, который первым задуманный ведущим образ, следующим вступает в игру.

**Вариант 3.**

Количество игроков: подгруппа или вся группа детей.

Игра проводится в форме соревнования.

С помощью считалки определяется ведущий, который начинает игру. Он выбирает один из двух кубиков( с изображениями зверей или птиц), бросает его и предлагает всем игрокам изобразить персонаж, оказавшегося на верхней грани кубика. Под музыкальное сопровождение дети изображают заданное животное или птицу, используя все освоенные ранее средства выразительности. Ведущий выбирает игрока, который наиболее удачно и выразительно воплотил заданный образ, и передаёт ему право быть ведущим в следующей туре игры.

**Дополнение.**

Когда игра освоена детьми достаточно хорошо, педагог предлагает игрокам спеть выученную ранее песенку. Рассказать знакомое стихотворение, потешку, загадать загадку о том животном или птице, которых ребёнок изображал в игре.