**Комплекс театральных игр**

**Разновидностями театральных игр являются:**

*1. Игры с элементами театрализации.*

*2. Занятие-игра.*

*3. Театрализованный рассказ.*

*4. Викторина-развлечение.*

*5. Спектакль-игра.*

I. **Игры с элементами театрализации.**

Игры с элементами театрализации включают в себя: ***речевые упражнения; этюды на выражение основных эмоций; этюды на воспроизведение основных черт характера; игры на развитие внимания и памяти; этюды на выразительность жестов; ролевые игры.***

1**. *Речевые упражнения*** влияют на эмоционально-личностную

сферу ребёнка; развивают чистоту произношения; совершенствуют интонационную окраску речи; развивают умение пользоваться выразительными средствами голоса. Для выполнения этих упражнений необходимо предварительное разучивание текстов. Упражнение может быть коллективным или индивидуальным. Важно, чтобы дети делали это осмысленно, эмоционально, с интересом. Тексты должны соответствовать возрастным особенностям детей.

Например, такие: «Эхо», «Едем, едем на тележке», «Чистоговорки»- развивают выразительность речи, память, воображение.

***«Весенние голоса»***

Цель: Развивать умение пользоваться выразительными средствами голоса.

Ход: «Пригрело солнце (поют высокий звук у-у-у)

С пригорка побежал весёлый ручеёк (болтают языком, подражая весёлому «бульканью»).

До краёв наполнил большую глубокую лужу

(«бульканье» низкими звуками).

Перелился через край («бульканье» волной: вверх-вниз).

И дальше побежал («бульканье»)

Выбрались из-под коры жучки (ж-ж-ж)

И букашки (з-з-з)

Расправили крылышки (крш-крш- с повышением)

И полетели куда-то (тр-тр-тр – шёпотом).

Лес наполнился птичьими голосами (имитация голосов птиц).

Вот и пришла весна!»

***Скороговорки. Чистоговорки****.*

Цель: Совершенствовать чистоту произношения.

Ход: «Горячи кирпичи!

          Соскачи-ка с печи,

          Испеки-ка в печи,

          Из муки калачи!»

«Тары- бары, растабары,

У Варвары куры стары!»

 «Сеня вёз воз сена»

«Палкой Саша шишки сшиб».

 «Орёл на горе, перо на орле».

«Жужжит над жимолостью жук,

Зелёный на жуке кожух»

2. ***Этюды на выражение основных эмоций*** развивают нравственно-коммуникативные качества личности; способствуют пониманию эмоционального состояния другого человека и умению адекватно выразить своё. Содержание этюдов не читается детям.

Эмоциональный пересказ предложенной ситуации является условием для создания множества игровых вариантов на заданную тему. Этюды должны быть коротки, разнообразны и доступны детям по содержанию.

Так, в этюде «Лисичка подслушивает», дети через определённую позу и мимику учатся передавать эмоциональное состояние персонажа.

***«Прогулка»***

Цель: Закрепление воспроизведения различных эмоций (радость, удовольствие, удивление).

Ход: Летний день. Дети гуляют. Пошёл дождь. Дети бегут домой. Прибежали вовремя, начинается гроза. Гроза прошла, дождь перестал. Дети снова вышли на улицу и стали бегать по лужам.

***«Битва»***

Цель: Закрепление воспроизведения различных эмоций (радость, гордость, страх). Развитие творческого воображения.

Ход: Один ребёнок изображает Ивана-царевича, второй-

 - Змея – Горыныча(голова и кисти рук- это головы Змея). Идёт сражение. Иван- царевич одерживаетпобеду Змей – повержен.

3. ***В этюдах на воспроизведение* черт характера** дети учатся понимать, какое поведение какой черте характера соответствует.

***«Страшный зверь»***

Цель: Через пантомиму передавать черты характера и поведения персонажей (смелый, трусливый, глупый, осторожный).

Ход: Педагог читает стихотворение В. Семерина «Страшный зверь». Дети, получившие роли, действуют по тексту.

 «Прямо в комнатную дверь,

Проникает хищный зверь!

У него торчат клыки

И усы топорщатся-

У него горят зрачки-

Испугаться хочется!

Может это львица?

Может выть волчица?

Глупый мальчик крикнул:

- Рысь!!

Храбрый мальчик крикнул:

- Брысь!»

***«Волшебное колечко»***

Цель: Через пантомиму передавать черты характера (добрый, злой, справедливый). Развивать творческое воображение.

Ход: Злой волшебник, с помощью заколдованного колечка,

Превращает хорошего мальчика в плохого. Мальчик всех обижает, дразнит, всё ломает. Наконец, устав, он засыпает. Добрый волшебник предлагает спасти мальчика, снять кольцо. Все дети тихо подходят и снимают колечко.

Мальчик просыпается. Он снова ласковый, просит у всех прощения. Всем весело.

4. ***Игры на развитие внимания и памяти***развивают умение быстро сосредоточиться; активизируют память и наблюдательность. В этих играх дети выполняют различные движения по сигналу, повторяют заданные движения и упражнения.

***«Молчанка»***

Цель: Развивать внимание и умение быстро сосредотачиваться.

Ход: Водящий:

Тише, мыши,

Кот на крыше,

А котята ещё выше!

Раз, два, три, четыре, пять,-

С этих пор пора молчать!

Играющие замолкают. Водящий следит, кто заговорит или рассмеётся. Этот ребёнок платит фант. Когда фантов наберётся 5-6, их разыгрывают. Каждый владелец исполняет художественный номер.

***«Художник»***

Цель: Развивать внимание и память.

Ход: Ребёнок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет «рисовать», потом отворачивается, даёт его словесный портрет.

***«В магазине зеркал»***

Цель: Развивать наблюдательность и память.

Ход: В магазине стояло много больших зеркал. Туда вошёл человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки и стала вертеть головой. Обезьянки ответили ей тем же.

Она топнула ногой – и все обезьянки топнули ногой. Что ни делала обезьянка, все повторяли в точности её движения.

5. Целью ***этюдов на выразительность жестов***является развитие правильного понимания детьми эмоционально-выразительных движений рук и адекватное использование жеста. Содержание этюдов активизирует выразительность движений, творческое воображение.

В игре «Снежки» дети через воображаемое зимнее развлечение осваивают выразительность движений; в «Дружной семье» через пантомимику развивается точность и выразительность передаваемых действий: рисование кистью, вязание, шитьё, лепка и т. д..

***«Игра с камушками»***

Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение.

Ход: Дети гуляют по берегу моря, нагибаясь за камушками.

Входят в воду и брызгаются, зачерпывая воду двумя руками. Затем, садятся на песок и играют с камушками: то подбрасывая вверх, то кидая в море. Звучит лёгкая музыка.

***«Дружная семья»***

Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение.

Ход: Дети сидят на стульях по кругу. Каждый занят делом: один лепит, другой вколачивает в дощечку гвоздь, кто-то рисует кистью, кто-то шьёт, вяжет. Дети исполняют пантомиму с воображаемыми предметами, стремясь точнее передавать действия.

6. ***Ролевые игры***с использованием элементов костюмов, реквизита, масок и кукол развивают творческое воображение, фантазию, коммуникативность. Дети вместе с педагогом мастерят маски, реквизит, элементы костюмов и декораций. В процессе подготовки могут участвовать родители. Развиваются коллективные взаимоотношения, творческое воображение, фантазия.

***«Угадай ситуацию»***

Цель: Развивать творческое воображение и фантазию.

Ход: Дети по очереди с использованием реквизита и элементов костюма «создают ситуацию». Остальные - угадывают:

1) «Таня собирает грибы в лесу».

 Девочка изображает грибника, в руках – корзиночка и посох, на голове – косынка.

 2) «Олег плавает под водой».

Мальчик, в маске для подводного плавания, в резиновой шапочке изображает ныряльщика.

3) «Катя попала под дождь».

Девочка в плаще с зонтиком прыгает через лужи, ёжится от холодных капель.

***«Жмурки»***

Цель: Развивать коммуникативность, творческое воображение, фантазию.

Ход: Все дети вместе с воспитателем готовят маски мышек и кошки. У маски кошки глаза не вырезаются. Дети садятся в кружок. «Кошка»- в центре. Кошка: «Мышка, мышка, поищи!» Одна мышка исполняет просьбу. Кошка в маске с нарисованными глазами не видит - кто. Она должна угадать, чей был голос. Если не может, пусть потрогает одежду мышки. Когда угадает, выбирается новая мышка.

Игра продолжается.

***«Организуем всеобщий театр»***

Цель: Развивать творческое взаимодействие, воображение, фантазию.

Ход: Все дети вместе с воспитателем мастерят кукол из перчаток, бумажных пакетов. Затем, разыгрывают бытовые или сказочные сюжеты.

**II. Занятие-игра.**

Эта форма организации педагогической работы может включать в себя: этюды, фрагменты сказок, игры с элементами театрализации.

На занятии в импровизированной форме исполняются фрагменты сказки. Такая методика ведения занятия помогает увлекательно решать программные задачи; положительно влияет на формирование эмоционально-нравственной среды ребёнка. На комплексном занятии-игре по русской народной сказке «Маша и медведь», дети выполняют задания педагога по развитию связной речи, развивают математические способности, память, внимание.

**«Театр».**

Цели:

1. Учить детей используя рисунок-схему изображать разное настроение мимикой.

2. Развивать координацию движений, отрабатывать чувство ритма. Продолжать учить детей пользоваться жестами.

3. Продолжать развивать речевое дыхание. (увеличение силы и длительности неречевого выдоха) Учить на одном выдохе «гасить» 3 свечи, разделив выдох на три порции.

4. Развивать воображение, музыкальный слух, память, умение действовать с воображаемыми предметами.

Атрибуты: билеты на каждого ребенка с изображением разных эмоций; «театральная касса»; на подставке имитация свечей, изготовленных по типу султанчиков; вёдра с удочками.

Ход

(Центральная стена украшена мимическими символами театра, в углу зала стоит театральная касса, в середине зала имитация озера, окруженного камышами)

- Ребята, вы догадались, куда мы с вами пришли? (в театр)

- А зачем взрослые и дети ходят в театр? (ответы детей)

- Как можно попасть на спектакль или сказку? (купить билеты)

- Так давайте же пройдем к театральной кассе. (дети покупают билеты с изображением разных эмоций на лицах и рассаживаются на стульях)

- Кто работает в театре? (актеры, режиссеры, костюмеры, парикмахеры и др.)

- Вы купили билеты и стали кем? (зрителями)

- Верно. Но иногда артисты привлекают зрителей, чтобы спектакль или сказка была интересней.

- Вы согласны быть сегодня не только зрителями, но и артистами? Тогда выполняйте все мои задания.

1. Игра «Покажи свое настроение»

- У каждого из вас в руках билетики, на которых нарисованы лица с разным настроением. Всем артистам в театре приходится играть разные роли – добрых и злых, веселых и грустных людей. – Попробуйте изобразить такое же лицо, как на вашем билетике.

2. Игра «Морская считалка».

- Руки – главный орган движения актера в роли. Они могут многое сказать зрителям. По действиям рук – жестам, человек, не разговаривая, может понять действия: иди сюда, уходи, приветствую, не знаю и т. д. Руками можно передать восхищение и удивление.

- А мы, расскажем считалку и будут нам помогать в этом – руки.

Раз, два – острова. (Два хлопка, полукруг одной рукой, затем другой

в сторону, как бы изображая два острова.)

Три, четыре – мы приплыли. (Два хлопка обеими руками. Волнообразные

движения руками в направлении от себя.)

Пять, шесть – сходим здесь. (Два хлопка, поочередное движение правой рукой

ладошкой вниз (отбиваем мяч, левой ладошкой

вверх (подбрасываем мяч) .)

Семь, восемь – сколько сосен! (Два хлопка, правая рука вытягивается вверх; на

слове «сосен» вытягивается вверх левая рука.)

Девять, десять – мы в пути. (Два хлопка; средним и указательным пальцами

обеих рук выполнить движение от себя вперед,

изображая «шаги».)

Досчитал до десяти!

3. Игра «Свеча».

- Актерам приходится много говорить, поэтому у них должно быть правильное дыхание. На одном выдохе хорошие актеры могут произнести много слов. – Давайте и мы потренируем свое дыхание.

- Представьте, что перед вами стоят свечи и их надо погасить. – Сколько свечей вы сможете погасить? (Тренировка медленного выдоха при направлении струи воздуха на воображаемое пламя свечи.)

4. Этюд «Любитель-рыболов».

- Послушайте теперь песню. (Педагог исполняет песню «Любитель-рыболов» А. Барто, муз.Старокадомского) :

С утра сидит на озере

Любитель-рыболов,

Сидит, мурлычет песенку,

А песенка без слов:

Песенка чудесная –

И радость в ней и грусть,

И знает эту песенку

Вся рыба наизусть.

Припев: Тра-ля-ля

Тра-ля –ля,

Тра-ля-ля

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля

Тра-ля-ля.

Как песня начинается,

Вся рыба расплывается.

Озеро глубокое,

Удачный будет лов.

Сейчас поймает окуня

Любитель рыболов.

(Припев)

- Про кого эта песня?

- Кто такой рыболов?

- Что нужно рыболову для рыбалки? (ведро, удочка, банка для червей)

- Какой может быть рыболов? (молодой, старый, веселый, грустный)

- Представьте, что вы сейчас артисты. Вы должны исполнить роль рыболова. – Берите удочки и ведро – пошли! (Дети под мелодию изображают походку любителя–рыболова. Затем останавливаются – копают червей и складывают их в банку. Идут дальше. Подходят к «озеру», одевают на крючок червяка и закидывают удочку. Сидят и напевают песенку.)

- Разный получился улов у рыбаков. У кого-то полное ведро рыбы, а кто-то всего лишь одну рыбку поймал. – Ребята, покажите настроение рыбака, у которого полное ведро рыбы. – А теперь покажите настроение рыбака, поймавшего одну рыбу. – А теперь пора домой идти.

- Прислушайтесь, звенит театральный звонок, скоро погаснет свет, зрителям пора покидать зал. – Сегодня вы были замечательными актёрами. - Покажите, как благодарят артистов. (дети громко аплодируют и кричат: «Браво! »)

#### «Теремок»

**Цель:** Создавать условия для раскрытия творческих возможностей детей в ходе театрализованной игры.

**Задачи :**

- способствовать умению детей создавать образ героя сюжета сказки

- способствовать умению обыгрывать взаимодействие с другими персонажами

- углублять способности к творческой деятельности,

- стимулировать художественное воображение,

- развивать способность к ассоциированию, реализации творческих замыслов в их сюжетной разработке.

**Ход занятия:** (дети входят под народную мелодию и встают в круг)

**Музыкальный руководитель**(далее М. р.) : Всем, кто меня видит, всем кто меня слышит - Здравствуйте! (ответ)

Сегодня у нас необычное занятие. Прошу вас, ребята, посмотрите, что я вам приготовила, и догадайтесь, чем мы займёмся?

Дети: Домик, шапочки, костюмы, декорации…. мы думаем, что будем играть сказку.

**М. р.** Правильно, а теперь мы присядем на места. Я покажу вам маски и шапочки, а вы отгадаете, что это за сказка?

По очереди показываю маски- мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь и домик.

**Дети .** «Теремок»

**М. р.** А теперь выберем артистов (по желанию или рекомендации воспитателя, или считалочкой)

**М. р.** Пока артисты готовятся, одевают маски, зрители вспомнят, как надо вести себя в театре.

**Правила:**

Не шуметь, не кричать, игру артистов можно одобрять аплодисментами. Не мешать другим зрителям, смотреть внимательно.

Итак, сказка начинается! А сказку рассказать нам поможет песенка «Теремок»

Дети и м. р поют:

(во время пения выбегает на носочках мышка)

1. Стоит в поле теремок-теремок

Он не низок, не высок, не высок

Вот по полю, полю мышка бежит

У дверей остановилась и пищит

Мышка: Кто-то… .(и далее по тексту сказки, детям разрешается импровизировать, говорить свои слова, но смысл должен оставаться)

М. р. Зашла мышка в дом и стала в нём жить.

Дети и м. р. поют (скачет лягушка) :

2. Стоит в поле….

Вот по полю лягушка бежит

У дверей остановилась и стучит.

Лягушка: Кто-то…. (далее по тексту сказки)

М. р. И стали они жить вдвоём.

Дети и м. р. поют (скачет зайчик) :

2. Стоит в поле ….

Вот по полю, полю зайчик бежит

У дверей остановился и стучит.

Зайчик. Кто-то…. (далее по тексту сказки)

**М. р.** И стали они жить втроём.

Дети и м. р. поют (бежит лисичка) :

2. Стоит в поле…

Вот по полю лисичка бежит

У дверей остановилась и стучит.

Лисичка. Кто-то…. (по тексту сказки)

М. р. И стали они жить вчетвером.

Дети и м. р. поют (бежит волк) :

2. Стоит в поле …

Вот по полю, полю волк бежит

У дверей остановился и стучит.

**Волк**. Кто-то…. (по тексту сказки)

**М. р.** И стали они жить впятером.

Дети и м. р. поют (идет мишка) :

2. Стоит в поле.

Вот по полю, полю мишка идёт

У дверей остановился и ревёт.

**Мишка .** Кто-то в теремочке живёт…. (далее по тексту сказки)

Я- мышка-норушка

Я – лягушка-квакушка

Я – зайчик – побегайчик

Я – лисичка-сестричка

Я – волчок- серый бочок

А ты кто?

Варианты ответов медведя:

1. А я Мишка - всех давишка.

2. А я Мишенька - медведь, могу громко я реветь!

3. Я медведь с давних пор удивительный танцор!

(исходя из того, что выберет ребёнок, играющий роль медведя, можно завершить сказку по-разному)

**III. Театрализованный рассказ.**

***Разыгрывание сказки «Лисичка-сестричка и серый волк»***

Цель: разыграть сказку, используя на выбор настольный театр, театр на фланелеграфе, кукольный театр.

Задачи: понимать основную идею сказки, сопереживать героям.

Уметь передать различные эмоциональные состояния и характеры героев, используя образные выражения и интонационно-образную речь. Уметь составлять на столе, фланелеграфе, ширме сюжетные композиции и разыгрывать мизансцены по сказке. Подбирать музыкальные характеристики для создания образов персонажей. Уметь согласовывать свои действия с партнерами.

Материал: наборы кукол театров кукольного, настольного и на фланелеграфе.

Ход проведения.

1. Воспитатель вносит «волшебный сундучок», на крышке которого

изображена иллюстрация к сказке «Лисичка-сестричка и серый волк». Дети узнают героев сказки. Воспитатель поочередно вынимает героев и просит рассказать о каждом из них: от имени сказочника; от имени самого героя; от имени его партнера.

2. Воспитатель показывает детям, что в «волшебном сундучке» спрятались герои этой сказки из различных видов театра, показывает поочередно героев кукольного, настольного, теневого, театра на фланелеграфе.

Чем отличаются эти герои? (Дети называют различные виды театра и объясняют, как эти куклы действуют.)

3. Воспитатель предлагает детям разыграть сказку. Проводится жеребьевка по подгруппам. Каждая подгруппа разыгрывает сказку, используя театр на фланелеграфе, кукольный и настольный театры.

4. Самостоятельная деятельность детей по разыгрыванию сюжета сказки и подготовке спектакля.

5. Показ сказки зрителям.

***Создание спектакля по сказке «Заячья избушка»***

Цель: изготовить персонажи, декорации, подобрать музыкальные характеристики главных героев, разыграть сказку.

Задачи: понимать главную идею сказки и выделять единицы сюжета (завязку, кульминацию, развязку), уметь их охарактеризовать.

Давать характеристики главных и второстепенных героев.

Уметь рисовать эскизы персонажей, декораций, создавать их из бумаги и бросового материала. Подбирать музыкальное сопровождение к спектаклю.

Уметь передать эмоциональные состояния и характеры героев, используя образные выражения и интонационно-образную речь.

Проявлять активность в деятельности.

Материал: иллюстрации к сказке «Заячья избушка», цветная бумага, клей, цветные шерстяные нитки, пластиковые бутылочки, цветные лоскутки.

Ход проведения.

1. К детям приходит грустный Петрушка и просит ребят помочь ему.

Он работает в кукольном театре. К ним в театр приедут малыши; а все артисты-куклы на гастролях. Надо помочь разыграть сказку малышам. Воспитатель предлагает помочь Петрушке, изготовить настольный театр самим и показать сказку малышам.

2. Воспитатель помогает по иллюстрациям вспомнить содержание сказки. Показывается иллюстрация, на которой изображена кульминация, и предлагаются вопросы: «Расскажите, что было до этого?», «Что будет потом?» Ответить на этот вопрос надо от лица зайчика, лисы, кота, козлика и петуха.

3. Воспитатель обращает внимание, что сказка будет малышам интересна, если она будет музыкальной, и советует выбрать музыкальное сопровождение к ней (фонограммы, детские музыкальные инструменты).

4. Воспитатель организует деятельность по изготовлению персонажей, декораций, подбору музыкального сопровождения, распределению ролей и подготовке спектакля.

5. Показ спектакля малышам.

***Сочинение сценария и разыгрывание сказки***

Цель: импровизировать на тему знакомых сказок, подбирать музыкальное сопровождение, изготовить или подобрать декорации, костюмы, разыграть сказку.

Задачи: побуждать к импровизации на темы знакомых сказок, творчески интерпретируя знакомый сюжет, пересказывая его от разных лиц героев сказки. Уметь создавать характерные образы героев, используя мимику, жест, движение и интонационно-образную речь, песню, танец.

Уметь использовать различные атрибуты, костюмы, декорации, маски при разыгрывании сказки.

Проявлять согласованность своих действий с партнерами.

Материал: иллюстрации к нескольким сказкам, детские музыкальные и шумовые инструменты, фонограммы с русскими народными мелодиями, маски, костюмы, атрибуты, декорации.

Ход проведения.

1. Руководитель объявляет детям, что сегодня в детский сад придут гости. Они услышали, что в нашем детском саду есть свой театр и очень захотели побывать на спектакле. Времени до их прихода остается мало, давайте придумаем, какую сказку мы покажем гостям.

2. Руководитель предлагает рассмотреть иллюстрации сказок «Теремок» «Колобок», «Маша и медведь» и другие (по выбору воспитателя).

Все эти сказки знакомы детям и гостям. Воспитатель предлагает собрать всех героев этих сказок и поместить их в новую, которую дети сочинят сами. Чтобы сочинить сказу, нужно придумать новый сюжет.

• Как называются части, которые входят в сюжет? (Завязка, кульминация, развязка).

• Какие действия происходят в завязке, кульминации, развязке?

Воспитатель предлагает выбрать главных героев и придумать историю, которая с ними произошла. Самая интересная коллективная версия

берется за основу.

3. Организуется деятельность детей по работе над спектаклем.

4. Показ спектакля гостям.

**IV. Викторина – развлечение.**

**«В гостях у Королевы сказки»**

Сказки входят в жизнь ребёнка с раннего детства. Они обогащают мир ребёнка, делают его интересным и полным необычных открытий и приключений. Дети воспринимают встречу со сказкой как праздник. Старшие дошкольники ещё любят всевозможные викторины, игры, соревнования по сказкам и драматизацию литературных произведений. Учитывая этот интерес, организовала с детьми подготовительных групп развлечение **«В гостях у Королевы сказки»**. Развлечение проводилось в два захода с разными группами. Поэтому на фотографиях разные команды детей и Королева сказки в разных костюмах.

**Цель:** закрепить с детьми названия и персонажей знакомых детям сказок, формировать эмоциональную отзывчивость на литературное произведение и навыки работы в команде, развивать интерес детей к детской литературе и сказкам.

**Предварительная работа** – чтение сказок, беседы, разучивание роли Царицы.

**Материал**: элементы костюма Королевы сказки, эмблемы членам команд, мультимедийная презентация, карточки со слогами, телеграммы от сказочных героев, сундук со сказочными предметами, музыка «В гостях у сказки», буквы для «оживления», фломастеры, медали и подарки для награждения победителей.

**Ход развлечения**. Звучит музыка -заставка к телепередаче «В гостях у сказки»

**Ведущий** – Внимание, внимание! Начинаем праздник сказки. (1 слайд). Я уверена, что вы все очень любите сказки. А сегодня на нашем празднике мы увидим, кто больше и лучше знает сказки и сказочных героев.

Приветствуем участников игры: команду «Всезнайки», капитан команды Зыз Ваня! Команда «Почемучки», капитан команды – Белякова Полина!

Нашу игру будет судить строгое, но справедливое жюри: школьники Серёжа, Егор и Нина Силантьевна. Аплодисменты членам жюри!

Я тоже люблю сказки, а ещё знаю, где живёт Королева Сказки. Она живёт там, где сплелись ветвями ивы зелёные, где днём и ночью глухо шумит лесное озеро, где по ночам золотые звёзды робко и пугливо заглядываются на землю. На самой высокой горе стоит её замок, огромный и нарядный, а вместе с ней там живут все её сказки. (2 слайд)

**Появляется Королева Сказки**. Здравствуйте! Я знаю, что у вас сегодня праздник Сказки, поэтому я прилетела на ковре – самолёте. А вы много сказок знаете? Правда?

1. Игровое задание **«Отгадай автора рекламного объявления»**

Герои сказок написали и передали мне рекламные объявления и попросили вас отгадать, кто же их написал. *(По очереди зачитываются объявления, а команды отгадывают их авторов.За правильный ответ – 1 очко).*

Купила самовар, приглашаю всех к чаю. (Муха – Цокотуха)

Отнесу пирожок вашей бабушке. (Красная Шапочка)

Продам щуку, исполнит все ваши желания. (Емеля)

Предлагаю новое корыто, избу и дворянство в обмен на новую стиральную машину. (Старуха)

Нашедшему ключик из драгоценного материала гарантирую вознаграждение. (Буратино)

Туристическая фирма организует путешествия по молочной реке с кисельными берегами. (Гуси – лебеди)

2. Конкурс капитанов **«Волшебная яблоня»** (Слайд 3)

В моём сказочном лесу растёт волшебная яблоня. На яблоках вопросы - задания. Капитанам команд нужно сорвать яблочко и прочесть вопрос или задание. Ответить на вопрос и выполнить задание

**«Какие сказки Корнея Чуковского вы знаете? »** - Тараканище, Доктор Айболит, Бармалей, Краденое солнце, Муха Цокотуха, Чудо – дерево, Мойдодыр, Телефон, Федорино горе,

**«Назовите русские сказки, где одно слово»** - Колобок, Теремок, Репка, Хаврошечка.

**«Назовите произведении, где есть имена»** (сестрица Алёнушка и братец Иванушка, Дюймовочка, Машенька и медведь, Дядя Стёпа, Золушка)

**Назовите произведения, где есть числа** («2 жадных медвежонка», «4 желания», «12 месяцев», «Сказка о мёртвой царевне и 7 богатырях», «Волк и 7 козлят», «Три медведя»)

**Кто из героев говорил такие слова «Раз, два, три! Горшочек вари! »**

**«Рекс, фекс, пекс! »**

3. Для следующей игры прошу игроков команд пройти к столам

**Игра «Собери слова»**

Это было в воскресенье,

У слона на день рождение,

Гости пели, веселились,

В хороводе так кружились,

Что на части разлетелись.

1, 2, 3, 4, 5! Помоги гостей собрать! (из предложенных слогов собрать имена сказочных героев) Чья команда быстрее? *(Слова «Золушка», «Буратино», «Матроскин», «Дюймовочка», «Шапокляк», «Бармалей», «Крокодил», «Айболит»)*

4. Следующее задание Королевы Сказки **«Живые буквы».** Превратить буквы в живые – подрисовать им глазки, руки, ноги, волосы, бантики, головные уборы и т. д. У кого получится самая интересная живая буква.

Пока игроки выполняют задание, проводится игра со зрителями.

Вопросы для зрителей:

1. Как звали Кота из Простаквашино? *(Матроскин)*

2. Какую книгу купил папа Карло Буратино? *(Азбука)*

3. На чём любит играть Крокодил Гена? *(На гармошке)*

4. Кто знал волшебные слова «По щучьему велению»? *(Емеля)*

5. Как зовут лучшего друга Винни Пуха? *(Пятачок*)

6. Скольких животных встретил Колобок на своем пути( 4)

7. В кого превратился Гадкий утёнок из сказки Г. Х. Андерсена? *(В прекрасного лебедя)*

8. Как представил своего хозяина Кот в сапогах? (*Маркиз Карабас*

*(По ответам определяется самый активный болельщик)*

Работы с буквами детей вывешивается на доске.

5. Задание **«Кто здесь побывал и что оставил»**

Королева Сказки Возле моего сказочного замка побывали герои сказок и каждый из них в сундучке что – то оставил

Посмотрим, что находится в сундучке. А вы отгадайте, кто оставил этот сказочный предмет.

Яблочко *(яблоко из сказки «О мёртвой царевне и 7 богатырях»)*

Термометр *( «Доктор Айболит»)*

Цветик – семицветик*(девочка Женя из сказки «Цветик – семицветик»)*

Хрустальная туфелька *( «Золушка»)*

Ведро *( «Морозко»)*

Зеркало *(Царица из «Сказки о мёртвой царевне и 7 богатырях»)*.

Царица из сказки А. С. Пушкина сегодня у нас в гостях. Приглашаем её!

*(Заранее подготовленная девочка читает монолог Царицы «Свет мой зеркальце, скажи! »)*

Вот и закончилось наша встреча с Королевой Сказки. Для подведения итогов игры и награждения победителей слово предоставляется жюри

**V. Спектакль-игра.**

Эта форма работы требует длительной и тщательной подготовки: пишется специальная инсценировка с учётом возрастных индивидуальных особенностей детей. В игровой форме проводятся репетиции. Готовятся декорации и костюмы, выпускается афиша и театральные программки.

Спектакль-игра, поставленный по русской народной сказке «Репка», способствует раскрытию творческого потенциала детей, эмоционально обогащает исполнителей и зрителей спектакля.

**Таким образом, дети через различные формы театральной игры развивают нравственно-коммуникативные качества, творческие способности, психические процессы.**

Примерные игры и упражнения к разделу театральная игра

Цели: развивать игровое поведение, готовность к творчеству; развивать коммуникативные навыки, творческие способности, уверенность в себе, внимание, память, наблюдательность, эстетическое чувство.

Общеразвивающие игры проводятся в первой части занятия, непосредственно театральные игры - в заключительной. При проведении этих игр необходимо создавать веселую, непринужденную атмосферу, подбадривать зажатых и скованных детей, не акцентировать внимание на промахах и ошибках. Многие игры предполагают деление детей на исполнителей и зрителей, что дает возможность оценить действия других и сравнить их со своими собственными. Предлагаемые игры и упражнения допустимо использовать и в работе воспитателя.

«Что изменилось»

Цель: развивать зрительную память, внимание, выдержку.

1 вариант: перед детьми разложены театральные атрибуты. В течение 1 мин дети запоминают их расположение, затем закрывают глаза. Педагог меняет атрибуты местами или один убирает. Дети должны определить, что изменилось.

2 вариант: часть детей - «артисты», они показывают мизансцену из какого-либо спектакля, остальные дети - зрители, запоминают ее, затем закрывают глаза. На сцене происходят изменения. Зрители должны восстановить мизансцену.

**«Поймай хлопок»**

Цель: развивать произвольное слуховое внимание, быстроту реакции.

Дети стоят врассыпную. Они должны среагировать на хлопок педагога -и хлопнуть одновременно с ним. Педагог предлагает поймать маленький мячик (цветок, монетку).

Цель: развивать зрительную память, произвольное внимание, чувство сплоченности.

Несколько детей образуют вагоны поезда, стоя в колонне. Стоящий перед ними ребенок - «паровоз», должен запомнить, в какой последова­тельности стоят его « вагоны ». Затем «паровоз» отворачивается и называет детей-«вагонов» в четкой последовательности.

«Словесный портрет»

Цель: развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.

Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и произносят слова: «В центр круга ты вставай, и глаза не открывай. Поскорее дай ответ - Машин опиши портрет». Дети останавливаются. Водящий закрывает глаза и описывает портрет (прическу, цвет волос, одежду, ее цвет) названного ребенка.

«Я положил в мешок...»

Цель: развивать произвольную слуховую память.

Педагог объясняет детям, сидящим в круге, что у них есть воображаемый мешок, в который они могут положить любые предметы в строгом порядке. Педагог начинает игру словами: «Я положила в мешок ...» (называет любой предмет). Следующий ребенок должен повторить сказанное и добавить свой предмет и т.д. Постепенно запоминаемых слов становится все больше. Важно воспроизводить их в заданной последовательности.

«У бабушки в огороде растет...»

Цель: та же, что и в описанной выше.

Педагог говорит детям о волшебном огороде, на котором может вырасти все что угодно. Главное - запомнить последовательность «выросшего».

«Тень»

Цель: развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.

Один ребенок (водящий), ходит по залу, делая произвольные движения (останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается). Группа детей (3—5 чел.), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все. что он делает.

«Разведчики»

Цель: развивать произвольное внимание, быстроту реакции. По определенному сигналу одного из детей - командира, дети-«разведчики» должны выполнять действия. Например, по сигналу синей

ракеты (карандаш синего цвета) - присесть и притаиться, а по сигналу красной ракеты - перепрыгнуть через воображаемое препятствие.

**«Внимательные звери»**

Цель: тренировать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, координацию движений.

Дети находятся в «лесной школе», где педагог тренирует их ловкость и внимание, показывая, например, на ухо, нос, хвост и называя их. Дети внимательно за ним следят и называют то, что он показывает. Затем вместо уха он показывает нос, но упрямо повторяет слово «ухо». Дети должны быстро сориентироваться и верно назвать то, что показал ведущий.

«Веселые обезьянки»

Цель: развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.

Дети-«обезьянки» стоят врассыпную. Лицом к ним стоит посетитель зоопарка (один из детей), который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», передразнивая его, все точно повторяют.

«Зеркало»

Цель: та же, что и в игре «Веселые обезьянки».

Дети стоят в парах напротив друг друга. Один ребенок - «зеркало», которое отражает все движения, позы, выражения лица за стоящим напротив ребенком. Затем дети меняются ролями.

«Снежный ком»

Цель: развивать слуховое внимание, произвольную память, сплоченность группы.

Дети сидят по кругу. Педагог предлагает «катать большой снежный ком». Темы игры могут быть различные: имена сидящих детей, профессии их родителей, любимые фрукты, цветы и т.д. Например, выбрана тема «Улица, на которой я - живу». Первый ребенок называет свою улицу, следующий говорит улицу, на которой живет сказавший ребенок, а затем свою и т.д.

«Стульчики»

Цели: прививать умение свободно перемещаться в пространстве; координировать свои действия с товарищами.

По предложению педагога дети перемещаются по залу со своими стульями и «строят» круг (солнышко), домик для куклы (квадрат), самолет, автобус и т.д.

«Дружные звери»

Цель: развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

Дети распределяются на три команды: медведи, обезьяны, слоны. Затем педагог называет поочередно одну из них, которая должна выполнить свое движение. Например, медведи - топнуть ногой, обезьяны - хлопнуть в ладоши, слоны - поклониться. Можно выбрать других животных и придумать другие движения.

«Работа с моделями эмоций»

Цель: знакомить с мимическим изображением эмоций.

Педагог обращает внимание детей на глаза, брови, рот, схематичные изображения лиц, выражающие различные эмоции. После того как дети научатся определять эмоции по моделям, им раздают карточки и разрезают их пополам поперек. Детям предлагают найти две подходящие половинки и соединить их.

«Работа со схемами-эмоциями»

Цель: развивать фантазию, воображение, логическое мышление.

Схемы-эмоции представляют собой несколько последовательно изображенных моделей эмоций, связанных переходами-стрелочками. Детей объединяют в подгруппы и предлагают придумать историю. В этой истории с героем происходят события, при которых он проявляет указанные эмоции. Например, схема: грусть - удивление - радость. «Шел грустный цыпленок увидел своего братца, плывущего по реке на листочке, и очень удивился. Брат пригласил его поплавать с ним вместе. Обрадовался цыпленок и отправился с братом в плавание».

«Угадай, что я делаю?»

Цели: объяснять заданную позу; развивать память, воображение. Педагог предлагает детям принять определенную позу и объяснить ее. Например:

1. стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: «кладу книгу на полку», «достаю конфету из вазы в шкафчике» и др.;
2. наклониться вперед. Возможные варианты ответов: «завязываю шнурки», «поднимаю платок», «срываю цветок».

**«Одно** и то же по-разному»

Цель: развивать умение оправдывать свое поведение, действия нафантазированными причинами; развивать воображение, фантазию, веру.

Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек идет, сидит, поднимает руку и т.д. Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Это задание может выполняться в творческих группах, каждая из которых получает определенное задание (сидеть в цирке, у телевизора, в кабинете у зубного врача).

«Кругосветное путешествие»

Цели: развивать умение оправдывать свое поведение; развивать фантазию.

Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие и придумать, где проляжет их путь - по пустыне, горной тропе, болоту, через лес. Соответственно они должны изменять свое поведение.

«Превращение предмета»

Цель: развивать воображение, фантазию, сообразительность.

Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов: карандаш или палочка - ключ, отвертка, вилка, ложка, градусник и т.д. Для превращения можно брать как мелкие, так и крупные предметы.

«Превращение комнаты»

Цель: та же, что и в игре «Превращение предмета».

Дети распределяются на две-три группы, каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников отгадывают, во что именно превращена комната. Например: магазин, театр, берег моря, больница и т.д.

«Превращение детей»

Цель: та же, что ив игре «Превращение предмета».

По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, животных.

**«Этюды»**

Цели: развивать фантазию, выразительность передачи эмоций разными средствами; умение действовать сообща.

Этюды могут быть предложены педагогом или сочинены детьми. Темы для этюдов должны быть близки и понятны детям («Ссора», «Обида», «Встреча», «Радость», «Гнев», «Грусть» и др.). Следующий этап - сочинение этюдов по сказкам, сюжетам стихов, музыкальным отрывкам («Колобок и Лиса», «Таня и мячик», «Девочка и кукла» и др.).

Игры по данному направлению могут быть дополнены или изменены по усмотрению педагога.