**Театрализованные игры**

**1. «ВОЗЬМЕМ МИШКУ НА ПРОГУЛКУ»**

***Цель:*** развивать предметно-игровые действия; формировать сопровождающую речь.

***Оборудование:*** медвежонок, санки, кроватка, стульчик, комплект одежды для медвежонка (брюки, валенки, пальто, шапка).

**Ход игры:**

Педагог сидит за столом перед детьми. Здесь же, на кукольном стульчике, лежит одежда мишки. Педагог, читая стихотворение, не спеша, одевает мишку. Последнее слово в каждой строчке досказывают дети.

Я надену Мишке теплые ...штанишки.

Теплые... штанишки я надену Мишке.

Валенки-малышки я надену... Мишке.

Так, так и вот так —валенки-малышки.

Я надену... Мишке валенки-малышки,

Я надену... Мишке красное... пальтишко,

Красное ... пальтишко я надену... Мишке.

А когда иду гулять, надо шапку надевать.

Мишку мы возьмем...гулять,

Будем в саночках ... катать!

Педагог усаживает одетого мишку в игрушечные санки. Когда дети пойдут на прогулку, они возьмут его с собой.

**2«ИГРА С ПАЛЬЧИКАМИ»**

***Цель:*** приобщать детей к театрализованной деятельности; учить их сочетать слова с движениями.

***Оборудование:*** куклы пальчикового театра.

**Ход игры:**

Ребенку надеваются на пальцы головки мальчиков и девочек. Воспитатель берет руку ребенка и играет с его пальчиками, приговаривая:

Пальчик-мальчик,

Где ты был?

С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песню пел.

Этот пальчик — дедка,

Этот пальчик — бабка,

Этот пальчик — папенька,

Этот пальчик — маменька,

Этот — наш малыш,

Зовут его ...*(называет имя ребенка).*

**3«КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»**

***Цель.*** Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

**Ход игры***.*

Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

**4«ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ»**

***Цель:*** Развивать навыки действия с воображаемыми предметами,

воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.

**Ход игры.**

С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки.

С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

**5«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»**

***Цель:*** Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию.

**Ход игры.**

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:

а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.

**6«КОРОЛЬ (вариант народной игры)»**

***Цель***. Развивать действия с воображаемыми предметами, умение действовать согласованно.

**Ход игры.**

Выбирается с помощью считалки на роль короля ребенок. Остальные дети — работники распределяются на несколько групп (3 — 4) и договариваются, что они будут делать, на какую работу наниматься. Затем они группами подходят к королю.

Работники. Здравствуй, король!

Король. Здравствуйте!

Работники. Нужны вам работники?

Король. А что вы умеете делать?

Работники: А ты отгадай!

Дети, действуя с воображаемыми предметами, демонстрируют различные профессии: готовят еду, стирают белье, шьют одежду, вышивают, поливают растения и т.п. Король должен отгадать профессию работников. Если он сделает это правильно, то догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится королем. Со временем игру можно усложнить введением новых персонажей (королева, министр, принцесса и т.п.), а также придумать характеры действующих лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомысленная).

**7«БАБУШКА МАЛАНЬЯ»**

***Цель:*** Развивать внимание, воображение, находчивость, умение создавать образы с помощью мимики, жеста, пластики.

**Ход игры.**

Дети берутся за руки и идут по кругу, в центре которого — водящий; дети поют потешку и выполняют движения.

У Маланьи, у старушки, *(Идут по кругу и поют.)*

Жили в маленькой избушке

Семь дочерей,

Семь сыновей,

Все без бровей! *(Останавливаются и с помощью мимики и жестов изображают то, о чем говорится в тексте.)*

С такими глазами,

С такими ушами,*-*

С такими носами,

С такими усами,

С такой головой,

С такой бородой...

Ничего не ели,*(Присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок.)-*

Целый день сидели.

На него (нее) глядели,

Делали вот так...*(Повторяют за ведущим любой жест.)*

**8ИГРА – ПАНТОМИМА «МЕДВЕЖАТА»**

***Цель:*** развивать пантомимические навыки

**Ход игры**

Воспитатель читает, дети имитируют движения.
Ребята, посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата. Но вот пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу. Вода попала на нос, уши, лапы медвежат.
Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги. Раздвинув лапами сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза. Медвежата прикрывают лапами глазки и рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного! Дальше возможна импровизация.

**9ИГРА – ПАНТОМИМА «БЫЛ У ЗАЙЦА ОГОРОД»**

***Цель:*** развивать пантомимические навыки.

**Ход игры.**

Воспитатель читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород,                      Зайка с радостью идет.

Ровненьких две грядки.                Но сначала всё вскопает,

Там играл зимой в снежки,          А потом всё разровняет,

Ну а летом — в прятки.                 Семена посеет ловко

А весною в огород                         И пойдет сажать морковку.

Ямка — семя, ямка — семя,

И глядишь, на грядке вновь

Вырастут горох, морковь.

А как осень подойдет,

Урожай свой соберет.

**10«ДЕРЕВЯННЫЕ И ТРЯПИЧНЫЕ КУКЛЫ»**

***Цель****:* мышечное напряжение и расслабление.

При изображении деревянных кукол напрягаются мышцы ног, корпуса, опущенных вдоль корпуса рук. Делаются резкие повороты всего тела вправо и влево, сохраняется неподвижность шеи, рук, плеч; ступни крепко и неподвижно стоят на полу.
Подражая тряпичным куклам, необходимо снять излишнее напряжение в плечах и корпусе; руки висят пассивно.
В этом положении нужно короткими толчками поворачивать тело то вправо, то влево; при этом руки взлетают и обвиваются вокруг корпуса, голова поворачивается, ноги также поворачиваются, хотя ступни остаются на месте. Движения исполняются по нескольку раз подряд, то в одной, то в другой форме

**11«ЗАГАДКИ БЕЗ СЛОВ»**

***Цель:*** развивать выразительность мимики и жестов.

**Ход игры**

Воспитатель созывает детей:
Сяду рядышком на лавку,
С вами вместе посижу.
Загадаю вам загадки,
Кто смышленей — погляжу.
Воспитатель вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала.
Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

**12«ЗВЕРЯТА»**

**Цель:** Формировать у детей навыки звукоподражания.

**Ход игры**

Воспитатель раздает детям шапочки зверей и говорит: «Я буду читать стихотворение о разных животных, а те дети, на ком надета такая шапочка, будут изображать, как эти животные разговаривают».

Все пушистые цыплятки,

Любопытные ребятки.

Мама спросит: «Где же вы?»

Цыплята скажут: «Пи-пи-пи!»

Курочка-хохлатушка по двору гуляла,

Деток созывала: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко,

Не ходите далеко!»

Ходит по двору петух,

Аж захватывает дух.

Как увидит он зерно,

Закричит: «Ку-ка-ре-ку!»

Вышел котик погулять,

Решил цыпленка напугать.

Стал подкрадываться сразу

И мяукнул громко: «Мяу!»

Ловко прыгает лягушка,

У ней толстенькое брюшко,

Выпученные глаза,

Говорит она: «Ква-ква!

**13«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»**

***Цель:.*** Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию.

**Ход игры**.

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:

а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.