

КАРТотеКА РЕЖИССЁРСКИХ ИГР ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

В процессе работы над ролью рекомендуется:

- составление словесного портрета героя;
- фантазирование по поводу его дома, взаимоотношений с родителями, друзьями, придумывание его любимых блюд, занятий, игр;
- сочинение различных случаев из жизни героя, не предусмотренных инсценировкой;
- анализ придуманных поступков;
- работа над сценической выразительностью: определение целесообразных действий, движений, жестов персонажа, места на сценической площадке, мимики, интонации;
- подготовка театрального костюма;
- использование грима для создания образа.

Игры направленные на развитие сюжетосложения

Карточка №1

Игра «Сотворение чуда»

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.
Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?». Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)», — или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

Карточка № 2

^ Игра «Зоопарк»

Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.

Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

Карточка №3 Игра «На мостике»

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30—40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить через черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Комментарий: приступив к игре, дети должны договориться о темпе движения, следить за синхронностью, а при встрече на середине мостика — аккуратно поменяться местами и дойти до конца.

Карточка №4 Игра «Ладонь в ладонь»

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя.

Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

Карточка №5 «Погружение в сказку»

Цель: учить создавать воображаемую ситуацию.

«Погружение в сказку» при помощи «волшебных вещей» из сказки. Создание воображаемой ситуации. Например, посмотреть на вещи, стоящие в группе, используя «волшебный ритуал» (зажмурить глазки, вдохнуть, с выдохом открыть глазки и осмотреться) или «волшебные очки». Затем привлечь внимание детей к какой-либо вещи: скамейка (Не с нее ли упало яичко?),

миска (Может в этой миске испекли Колобок?) и т.д. Затем детей спрашивают, узнали ли они из какой сказки эти вещи.

Карточка №6.

«Специальное» зеркало.

Цель: учить проигрывать различные эмоциональные состояния. Чтение и совместный анализ сказок. Например, проводится беседа, направленная на знакомство с эмоциями и чувствами, затем - выделение героев с различными чертами характера и идентификация себя с одним из персонажей. Для этого во время драматизации дети могут смотреться в «специальное» зеркало, которое позволяет видеть себя в различные моменты театрализованной игры и с успехом используется при проигрывании перед ним различных эмоциональных состояний.

Карточка №7

«Интересные эпизоды из сказки».

Цель: учить проигрывать отрывки из сказки по замыслу режиссёра. Проигрывание отрывков из сказки, передающих различные черты характера, с параллельным объяснением или разъяснением воспитателем и детьми нравственных качеств и мотивов действий персонажей.

Карточка №8

«Мы-режиссёры».

Цель: учить режиссёрской игре. Режиссерская игра со строительным и дидактическим материалом.

Карточка №9

«Рисование картинок».

Цель: учить рисовать сюжет к картинке по замыслу режиссёра. Рисование, раскрашивание наиболее ярких и эмоциональных для детей событий из сказок с речевым комментированием и объяснением личностного смысла изображаемых событий.

Карточка №10.

«Правила в играх».

Цель: учить усваивать нравственные правила и задачи по замыслу режиссёра.

Словесные, настольно-печатные и подвижные игры, направленные на усвоение нравственных правил и постановку нравственных задач в свободной деятельности детей после занятия.

Карточка № 11

«Сюжеты в играх».

Цель: учить составлять сюжеты по замыслу режиссёра. Если необходимо ввести проблемные игровые ситуации, то режиссерские

игры могут проводиться в двух вариантах: с изменением сюжета, сохранив образы произведения или с заменой героев, сохранив содержание сказки.

Карточка №12.

«Рак – отшельник».

Цель: учить выбирать сюжет; создавать сценическое пространства.

Действующие лица: Рак-отшельник, морская роза, медуза, водоросли, краб, мурена, дельфины.

Игровые действия: Рак-отшельник, главное действующее лицо, ищет друга. Морская роза-, красавица, всегда печальна, тоже ищет друга. Медуза: очень высокомерна, ни с кем не хочет дружить. Краб: немного хвастлив и всегда готов повеселиться. Мурена: злая рыба, живет в своей норе, никого не хочет видеть, не желает ни с кем дружить, в обитателях моря видит только источник пропитания. Дельфины: дружная добрая пара, помогают всем морским жителям подружиться.

^ **Описание сюжета:** Солнце, песок, море. Рак-отшельник печален, море кажется ему серым. Проплывающие мимо дельфины советуют ему найти друга - тогда мир станет ярче. Рак-отшельник принимает их совет и пытается подружиться с медузой, но та остается равнодушной к его просьбе и уплывает. В поисках друга он встречает разных обитателей моря (краб, мурена), которые очень заняты собой и ни с кем не хотят дружить. Печальный рак подплывает к водорослям и встречает там прекрасную морскую розу. Она тоже страдает от одиночества. Рак-отшельник предлагает ей свою дружбу, и роза не отказывает ему. Они танцуют вместе и очень счастливы.

^ **Основные моменты режиссерской игры:**

***Выбор сюжета:** Для данной режиссерской игры выбрана сказка Б. Зоходера «Рак-отшельник и роза». На первом этапе сказка была прочитана детям, и каждый ребенок выбрал себе роль того персонажа, который ему понравился.

***Создание сценического пространства:** На сцене с помощью декораций, музыки создана атмосфера моря, где разворачивается действие сказки, очень важный момент режиссерской игры. Чем ярче, интереснее сценическое пространство, тем легче увлечь детей сюжетом сказки, игрой-спектаклем

***Создание сценического образа «Я» - не «Я»:** В игре-спектакле «Рак-отшельник роза» сделана попытка создать пластические образы морских обитателей, создания образов были использованы такие элементы театрального искусства, как костюм и грим.

***Действие в соответствии с сюжетом сказки:** Перед детьми ставится следующая задача - делать на сцене не то, что я хочу, а действовать в образе и по сюжету, т. е. я делаю то, что делает мой персонаж, Методом театральных этюдов, с помощью игры-импровизации воспитатель на репетициях помогает ребенку понять.