Дидковская Алла Анатольевна

*Методическая рекомендация для педагогов дополнительного образования, работающих с детьми дошкольного возраста и младшего школьного возраста*

**ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ и ТРЕНИНГИ**

Уважаемые коллеги! Предлагаемая вам методическая рекомендация содержит игры с элементами театрализации. Дети очень любят играть. У них развито воображение, фантазия. Они лишены комплекса условностей и прекрасно! Поощряйте их за это! Эти игры- упражнения помогут вам в развитии творческих способностей детей, ваших воспитанников.

  ***Этюды на выражение основных эмоций.***

***«Лисичка подслушивает»*** Цель: Развивать способность понимать эмоциональное состояние и адекватно выражать своё (внимание, интерес, сосредоточенность). **Ход**: Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик и петушок. Подслушивает. Голова наклонена в сторону – слушает, рот полуоткрыт. Нога выставлена вперёд, корпус слегка наклонён вперёд.

***«Вкусные конфеты»*** Цель: Передавать внутреннее состояние через мимику (удовольствие, радость). **Ход:** У девочки в руках воображаемая коробка с конфетами.Она протягивает её по очереди детям. Они берут конфету, благодарят, разворачивают бумажку и угощаются. По лицам видно, что угощение вкусное.

***«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 одерживает победу. Змей – повержен.

***Этюды на воспроизведение черт характера.***

***«Старичок»*** Цель: Через мимику, жесты передавать черты характера (весёлый, добрый, смешной, озорной). **Ход:** Прочесть детям стихотворение Д. Хармса «Весёлый старичок». Дети имитируют состояния и действия, о которых говориться в стихотворении.

*«Жил на свете старичок маленького роста, И смеялся старичок чрезвычайно просто:* ***Ха-ха-ха!Хе-хе-хе!Хи-хи-хи!Бух-бух!******Бу-бу-бу,!Бе-бе-бе!Динь-динь-динь! Трюх-трюх!*** *Раз, увидев паучка, страшно испугался. Но, схватившись за бока, громко рассмеялся:* ***Хи-хи-хи! Ха-ха-ха! Хо-хо-хо! Гуль-гуль!Ги-ги-ги! Га-га-га! Го-го-го! Буль-буль!*** *А увидев стрекозу, страшно рассердился,но от смеха на траву так и повалился:* ***Гы-гы-гы! Гу-гу-гу!Го-го-го! Бах-бах –бах! Ой, ребята,не могу! Ой, ребята! Ах, Ах!***

 ***«Жадный пёс»*** Цель: Через мимику и жесты передавать черты характера (жадность). **Ход:** Педагог читает стихотворение В. Квитко. Дети имитируют состояние и действия, о которых говориться в стихотворении.

**«*Жадный пёс дрова принёс, воды наносил, тесто замесил. Пирогов напёк, спрятал в уголок,и съел сам – гам, гам, гам!»***

***«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 быть 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.

***Игры на развитие внимания.***

***«Будь внимателен!»*** Цель: Стимулировать внимание; быстро и точно реагировать на звуковые сигналы. **Ход**: Дети шагают под весёлую музыку. Затем, на слово «Зайчики», дети изображают зайчиков (прыгают), на слово «Лошадки» - лошадок (ударяя ногой об пол), на слово «Раки» - пятятся, «Аист» - стоят на одной ноге, «Птицы» - бегут, раскинув руки.

***«Волшебный круг»*** Цель: Выполнять внимательно движения по сигналу.**Ход:** Играющие стоят по кругу. По сигналу колокольчика дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встаёт, другой хлопает в ладоши, третий - приседает и встаёт и т. д.

 ***«Слушай хлопки»*** Цель: Развивать активное внимание**.Ход:** Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге , руки в стороны). Если ведущий хлопает два раза - принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

***«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.

***Игры на развитие памяти.***

***«Запомни своё место»*** Цель: Развивать моторно-слуховую память. **Ход:** Дети стоят или в разных углах комнаты. Каждый должен запомнить своё место. Звучит весёлая музыка, все «превращаются в птичек  и двигаются по комнате. Музыка заканчивается. Все должны вернуться на свои места.

***«Заводные игрушки»*** Цель: Развивать моторно-слуховую память. **Ход:** В магазине заводных игрушек стоят игрушки: куклы, зайчики, медведи, лягушки, птички, бабочки. Звучит музыка: «у игрушек включается завод». Дети двигаются по комнате. Музыка замолкает, дети возвращаются на свои места.

***«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.

***Этюды на выразительность жестов.***

***«Тише»*** Цель: Развивать выразительное движение рук и адекватно использовать жест. **Ход:** Мышата переходят дорогу, на которой спит котёнок.Они то идут на носочках, то останавливаются и знаками показывают друг другу: «Тише!»Выразительные движения: шея вытянута вперёд, указательный палец приставлен к сжатым губам, брови «идут вверх».

***«Игра в снежки»*** Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение. **Ход**: Этюд сопровождается весёлой музыкой. Зима. Дети играют в снежки. Выразительные движения: нагнуться, схватить двумя руками снег, слепить снежок, бросить снежок резкими, короткими движениями.

***«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.

***Ролевые игры с использованием элементов костюмов, реквизита, масок и кукол.***

***«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.