**КАРТОТЕКА РЕЖИССЁРСКИХ ИГР**

***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 могут 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 переступать 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 помощь игры-импровизации воспитатель на репетициях помогает ребенку понять.