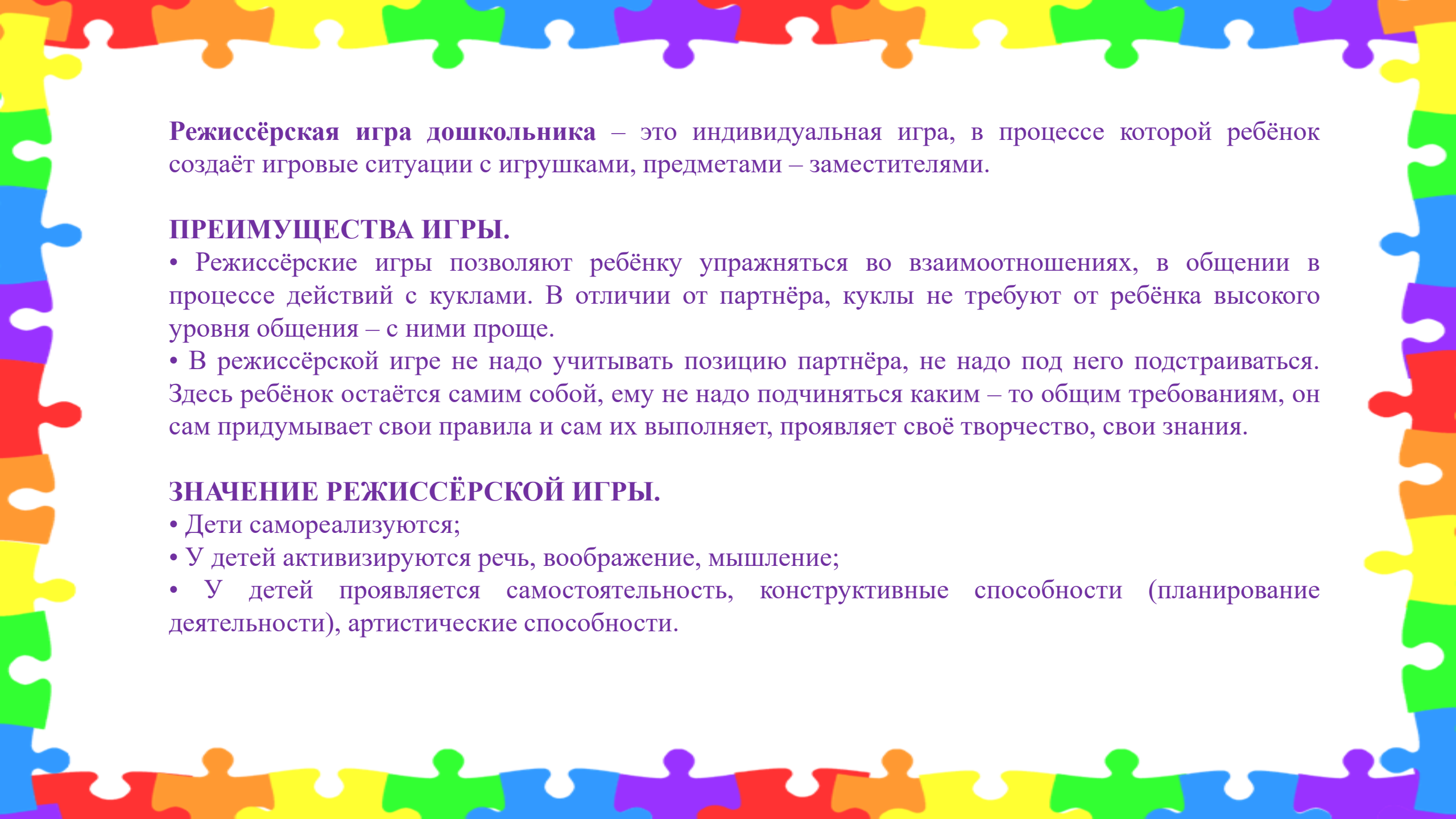


КАРТотеКА
РЕЖИССЁРСКИХ ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА





Режиссёрская игра дошкольника – это индивидуальная игра, в процессе которой ребёнок создаёт игровые ситуации с игрушками, предметами – заместителями.

ПРЕИМУЩЕСТВА ИГРЫ.

- Режиссёрские игры позволяют ребёнку упражняться во взаимоотношениях, в общении в процессе действий с куклами. В отличие от партнёра, куклы не требуют от ребёнка высокого уровня общения – с ними проще.
- В режиссёрской игре не надо учитывать позицию партнёра, не надо под него подстраиваться. Здесь ребёнок остаётся самим собой, ему не надо подчиняться каким – то общим требованиям, он сам придумывает свои правила и сам их выполняет, проявляет своё творчество, свои знания.

ЗНАЧЕНИЕ РЕЖИССЁРСКОЙ ИГРЫ.

- Дети самореализуются;
- У детей активизируются речь, воображение, мышление;
- У детей проявляется самостоятельность, конструктивные способности (планирование деятельности), артистические способности.

ИГРА-ДРАМАТИЗАЦИЯ «РЕПКА».

Цель: вызвать у детей интерес к театрализованной деятельности, учить передавать эмоции героя.

Атрибуты: Театр би-ба-бо (дед, бабка, внучка, собака, кошка, мышка) настольная ширма.

Предварительная работа: знакомство с содержанием русской народной сказки «Репка», рассматривание иллюстраций по сказке, разучивание слов героев сказки.

Сюжет: Играет 8 детей. Воспитатель помогает распределить роли и определяет очередность выступления героев. Игра проходит на огороде. Дед посадил репку. Она выросла. Дед сам не может вытащить и позвал на помощь бабку, внучку, собачку Жучку, кошку Мурку и мышку. Все дружно вытащили и скушали репку.

ИГРА- ДРАМАТИЗАЦИЯ «ТЕРЕМОК».

Цель: учить передавать эмоции героя, учить культуре общения.

Атрибуты: настольный театр (мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь) и два домика (маленький и большой).

Предварительная работа: Знакомство с содержанием русской народной сказки «Теремок», рассматривание иллюстраций по сказке, разучивание слов героев сказки.

Сюжет: играет 6 детей и взрослый – ведущий. Воспитатель помогает распределить роли и определяет очередность выступления героев. Игра проходит в лесу. Стоит дом. Приходит в него мышка - норушка, лягушка - квакушка, зайчик - побегайчик, лисичка - сестричка, серый волк – зубами щелк. Приходит медведь – всех раздавишь, просится пожить с ними. Но мишка в дом не входит. Лезет на крышу и дом разваливается. Жильцы спасаются и решают новый дом строить – большой. Строят вместе медведем. Помещаются все и живут дружно.

ИГРА- ДРАМАТИЗАЦИЯ «КОЛОБОК»

Цель: создать эмоционально – положительный климат в коллективе, развивать умение следить за своими действиями и действиями других детей.

Атрибуты: связанные на пальчик герои сказки (заяц, волк, медведь, лиса, дед, бабушка, колобок) и декорации дома и леса.

Предварительная работа: просмотр на видео сказки, рассматривание иллюстраций, разучивание слов героев сказки.

Сюжет: играет 7 детей, ведущий взрослый. Воспитатель помогает распределить роли и определяет очередность выступления героев. Игра начинается в доме. Бабушка испекла колобок. Он покатился в лес. Там встретил зайца, волка, медведя и от всех он укатился. Одна лиса его обманула и съела.

ИГРА-ДРАМАТИЗАЦИЯ «КУРОЧКА РЯБА»

Цель: развивать наглядное мышление, расширять словарный запас.

Атрибуты: сшитые на пальчик герои сказки (дед, баба, курочка ряба, 2 яйца - простое и золотое)

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций по сказке, чтение русской народной сказки «Курочка ряба».

Сюжет: играют трое детей. Воспитатель помогает распределить роли. Игра проходит в доме у бабушки и дедушки. Снесла курочка яйцо простое. Мышка нечаянно разбила яйцо. Дед с бабой расстроились. Курочка снесла им яйцо золотое.

ИГРА «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ЧЕБУРАШКИ»

Цель: учить культуре поведения в гостях, развивать словарный запас.

Атрибуты: макет дома, мебель, куклы, чайный сервиз, торт, конфеты, подарки, бросовый материал.

Сюжет: персонажи отмечают день рождения и приглашают в гости друзей, готовят праздничный стол.

В гости к ним приходят друзья, дарят подарки, вместе пьют чай, водят хороводы.

«ПОЧТА»

Цель: развитие речи, учить культуре поведения в общественных местах, расширение знаний о почте.

Атрибуты: журналы, газеты, письма, касса, бланки для телеграмм, почтовый ящик, мелкие игрушки, строительный материал, касса, деньги.

Сюжет: на почту приходя за письмами, отправляют телеграммы, покупают газеты. Кассир продает журналы, дает чек.

ИГРА «МАГАЗИН»

Цель: расширение знаний о профессиях работников магазина, расширить словарный запас детей.

Атрибуты: игрушка продавца, молоко, хлеб, овощи, фрукты, чеки, деньги, касса.

Сюжет: в магазине продают молоко, хлеб; деньги платят в кассу кассиру, он отдаёт чеки. Продавец взвешивает продукты, получает чек, отдаёт товар, в магазине работает кассир и продавец.

ИГРА «БОЛЬНИЦА»

Цель: воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей по теме.

Атрибуты: (повторяются, как и в младшей группе). Добавляются: шпатель, бинты, вата, градусники, рецепты.

Сюжет: врач слушает, смотрит язык, горло, выписывает рецепт, сестра ставит градусник, делает уколы, прогревает. Врач приходит по вызову на дом.

ИГРА «У ЗУБНОГО ВРАЧА»

Цель: знакомить детей с профессией зубного врача, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

Атрибуты: зеркало (для осмотра зубов, шпателя, баночки с мазями, куклы, халат, колпак, вата).

Сюжет: у куклы заболели зубы, мама её привела к врачу. Врач осматривает больного, лечит её зубки, даёт советы по уходу за зубами.

ИГРА «ПРАЧЕЧНАЯ»

Цель: расширять словарный запас, воспитывать внимательность, уважение к труду взрослых.

Атрибуты: стиральная машина, верёвка, прищепки, тазики, стиральная доска, гладильная доска, утюг, стиральные порошки (пустые коробки, бросовый материал).

Сюжет: в детском саду сдают грязное бельё, на прачке его стирают, гладят и выдают назад. Мамы приносят и сдают в прачечную грязное бельё, работник на прачке стирает его и отдаёт назад.

ИГРА «ДЕТСКИЙ САД»

Цель: расширять знания о работниках детского сада, воспитывать уважительное отношение к труду взрослых.

Атрибуты: куклы, коляска, игрушки, бросовый материал, посуда.

Сюжет: мамы и папы приводят в детский сад своих детей, их встречает воспитатель, он с ними играет, занимается, гуляет, кормит, делает зарядку, укладывает спать. После работы мамы и папы забирают своих детей.

ИГРА «САЛОН КРАСОТЫ»

Цель: расширять активный словарь по теме, воспитывать доброе отношение ко взрослым.

Атрибуты: зеркало, кресло, туалетный столик, ножницы, расчёски, машинки, одеколон, полотенце, пеньюар, бигуди, фен.

Сюжет: мама приводит в парикмахерскую своего ребёнка и просит, чтобы его подстригли, причесали. Парикмахер моет голову, стрижёт, укладывает волосы, сушит феном. Действующие лица приходят в парикмахерскую и просят, чтобы им сделали причёску. Парикмахер выдаёт чек, клиенты с ними расплачиваются.

ИГРА «АВТОМОБИЛЬНЫЙ САЛОН»

Цель: расширять знания о разнообразии магазинов, развивать речь детей.

Атрибуты: различные модели автомобилей, касса, деньги, мелкие игрушки, бросовый материал.

Сюжет: покупатели приходят в магазин, рассматривают и расспрашивают продавцов о разных моделях автомобилей, расплачиваются деньгами в кассу.

ИГРА «РЫБОЛОВНЫЙ КОРАБЛЬ»

Цель: расширить знания детей о разновидностях кораблей, расширить словарный запас детей.

Атрибуты: крупный строительный материал, бескозырки, воротнички, штурвал, бинокль, рупор, сети рыба из папье-маше, машины, фуражка для командира.

Сюжет: рыболовы взяли сети, поплыли ловить рыбу. Вся команда помогает друг другу, привозят рыбу в магазин, изучают морское дно: растения, рыба, моряки на пароходе поплыли в кругосветное путешествие. Моряки выполняют команды командира, моют палубу.