

## **ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ**

### **УПРАЖНЕНИЯ И ЭТЮДЫ**

#### **УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ?**

*Цель. Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.*

*Ход игры. Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.*

- 1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.*
- 2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.*
- 3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.*
- 4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.*

#### **ОДНО И ТО ЖЕ ПО-РАЗНОМУ**

*Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (предлагаемыми обстоятельствами), развивать воображение, веру, фантазию.*

*Ход игры. Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т.д.*

*Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же*

*действие в разных условиях выглядит по-разному.*

*Дети делятся на 2—3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.*

*I группа — задание «сидеть». Возможные варианты:*

- а) сидеть у телевизора;*
- б) сидеть в цирке;*
- в) сидеть в кабинете у зубного врача;*
- г) сидеть у шахматной доски;*
- д) сидеть с удочкой на берегу реки и т.п.*

*II группа — задание «идти». Возможные варианты:*

- а) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;*
- б) идти по горячему песку;*
- в) идти по палубе корабля;*
- г) идти по бревну или узкому мостику;*
- д) идти по узкой горной тропинке и т.д.*

*III группа — задание «бежать». Возможные варианты:*

- а) бежать, опаздывая в театр;*
- б) бежать от злой собаки;*
- в) бежать, попав под дождь;*
- г) бежать, играя в жмурки и т.д.*

*IV группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:*

- а) отгонять комаров;*
- б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;*
- в) сушить мокрые руки и т.д.*

*V группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:*

- а) кошку;*
- б) попугайчика;*
- в) кузнечика и т.д.*

## *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.*

## *ИГРЫ НА ПРЕВРАЩЕНИЯ*

*В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение — это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение.*

## *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.*

### **ПРЕВРАЩЕНИЕ КОМНАТЫ**

*Цель. Та же.*

*Ход игры. Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.*

*Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.*

### **ПРЕВРАЩЕНИЕ ДЕТЕЙ**

*Цель. Та же.*

*Ход игры. По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.*

### **ИГРЫ НА ДЕЙСТВИЯ С ВООБРАЖАЕМЫМИ**

#### **ПРЕДМЕТАМИ ИЛИ НА ПАМЯТЬ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ**

#### **ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ, НЕ СКАЖЕМ, НО ЗАТО МЫ ВАМ ПОКАЖЕМ!**

*Цель. Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.*

*Ход игры. Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут*

загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

*Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!*

*Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали?*

*Что вы повидали?*

*Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!*

*Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».*

*В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т.п.*

### *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).*

## *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.*

## ЭСТАФЕТА

*Цель. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.*

*Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге. Начиная игру, встают и садятся по очереди, сохраняя темпоритм и не вмешиваясь в действия друг друга. Это упражнение можно выполнять в разных вариантах, придумывая с детьми интересные игровые ситуации.*

*а) ЗНАКОМСТВО. Из-за ширмы появляется какой-либо любимый герой детских сказок (Карлсон, Красная шапочка, Буратино и т.п.). Он хочет познакомиться с детьми и предлагает встать и назвать свое имя четко вслед за предыдущим.*

*б) РАДИОГРАММА. Игровая ситуация: в море тонет корабль, радист передает радиограмму с просьбой о помощи. Ребенок, сидящий на первом стуле, — «радист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, передавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок — «капитан» спасательного судна точно повторяет ритм, тогда корабль спасен.*

## ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ?

*Цель: Тренировать слуховое внимание.*

*Ход игры. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.*

## УПРАЖНЕНИЕ С ПРЕДМЕТАМИ

*Цель: Тренировать зрительное внимание.*

*Ход игры. Педагог произвольно раскладывает на столе несколько предметов (карандаш, тетрадь, часы, спички, монету).*

*Водящий ребенок в это время отворачивается. По команде он подходит к столу, внимательно смотрит и старается запомнить расположение всех предметов. Затем снова отворачивается, а педагог в это время либо убирает один предмет, либо меняет что-то в их расположении. Водящий соответственно должен либо назвать пропавший предмет, либо разложить все, как было.*

## *РУКИ-НОГИ*

*Цель: Развивать активное внимание и быстроту реакции.*

*Ход игры. По одному хлопку дети должны поднять руки, по двум хлопкам — встать. Если руки подняты: по одному — опустить руки, по двум — сесть.*

## *УПРАЖНЕНИЕ СО СТУЛЬЯМИ*

*Цель: Привить умение свободно перемещаться в пространстве, координировать свои действия с товарищами. (Сесть на стулья, построив заданную фигуру, надо одновременно.)*

*Ход игры. По предложению педагога дети перемещаются по залу со своими стульями и «строят» круг (солнышко), домик для куклы (квадрат), самолет, автобус.*

## *ЕСТЬ ЛИ НЕТ?*

*Цель: Развивать внимание, память, образное мышление.*

*Ход игры. Играющие встают в круг и берутся за руки; ведущий — в центре. Он объясняет задание; если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да!»; если не согласны, опускают руки и кричат: «Нет!».*

*Есть ли в поле светлячки?*

*Есть ли в море рыбки?*

*Есть ли крылья у теленка?*

*Есть ли клюв у поросенка?*

*Есть ли гребень у горы?*

*Есть ли двери у норы?*

*Есть ли хвост у петуха?*

*Есть ли ключ у скрипки?*

*Есть ли рифма у стиха?*

*Есть ли в нем ошибки?*

## *ПЕРЕДАЙ ПОЗУ*

*Цел.: Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.*

*Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В*

итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на исполнителей и зрителей.

### **ЗАПОМНИ ФОТОГРАФИЮ**

*Цель:* Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.

*Ход игры.* Дети распределяются на несколько групп по 4—5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», за помяя расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный вариант. Игра усложняется, если предложить детям взять в руки какие-нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.

### **КТО ВО ЧТО ОДЕТ?**

*Цель:* Развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.

*Ход игры.* Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших у ворот».

*Для мальчиков:*

*В центр круга ты вставай и глаза не открывай. Поскорее дай ответ: Ваня наш во что одет?*

*Для девочек:*

*Ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета?*

*Дети останавливаются, а водящий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.*

### **ВНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТРЕШКИ**

*Цель:* Развивать внимание, согласованность действий, активность и выдержку.

*Ход игры.* Дети сидят на стульях или на ковре, педагог показывает карточки с определенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд произносит: «Раз, два, три — замри!». Стоять должно столько детей, сколько матрешек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выполнения задания никто не знает, кто именно будет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если «матрешек» не хватает) или сразу же сесть (если он видит, что вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на

*активность каждого ребенка. Как вариант детям можно предложить не просто встать, а образовать хоровод из заданного количества детей.*

## *ДРУЖНЫЕ ЗВЕРИ*

*Цел: Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.*

*Ход игры. Дети распределяются на три группы — медведи, обезьяны и слоны. Затем педагог называет поочередно одну из команд, а дети должны одновременно выполнить свое движение. Например, медведи – топнуть ногой, обезьяны – хлопнуть в ладоши, слоны – поклониться. Можно выбирать других животных и придумывать другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое движение синхронно, общаясь только взглядом.*

## *ТЕЛЕПАТЫ*

*Цел: Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.*

*Ход игры: Дети стоят врассыпную, перед ними водящий ребенок — «телепат». Он должен, не используя слова и жесты, связаться только глазами с кем-либо из детей и поменяться с ним местами. Игру продолжает новый «телепат». В дальнейшем можно предложить детям, меняясь местами, поздороваться или сказать друг другу что-нибудь приятное. Продолжая развивать игру, дети придумывают ситуации, когда нельзя шевелиться и разговаривать, но необходимо позвать к себе партнера или поменяться с ним местами. Например: «В разведке», «На охоте», «В царстве Кощея» и т.п.*

## *СЛЕД В СЛЕД*

*Цель: Развивать внимание, согласованность действий, ориентировку в пространстве.*

*Ход игры. Дети идут по залу цепочкой, ставя ногу только в освободившийся «след» впереди идущего. Нельзя торопиться и наступать на ноги. По ходу игры дети фантазируют, где они находятся, куда и почему так идут, какие препятствия преодолевают.*

*Например: хитрая лиса ведет своих лисят по тропинке, на которой охотники установили капканы; разведчики идут через болото по кочкам; туристы перебираются по камушкам через ручей и т.п.*

*Обязательно делить детей на команды, причем каждая команда придумывает свой вариант.*

### *ЛЕТАЕТ — НЕ ЛЕТАЕТ. РАСТЕТ — НЕ РАСТЕТ*

*Цел: Развивать внимание, координацию.*

*Ход игры. Педагог или водящий ребенок называет предмет, если он летает, дети машут руками, как крыльями; если не летает — опускают руки вниз. Если растет — поднимают руки вверх, не растет — охватывают себя двумя руками.*

### *ВОРОБЬИ — ВОРОНЫ*

*Цель: Развивать внимание, выдержку, ловкость.*

*Ход игры. Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к другу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называют, — убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о-ро - о...». В этот момент готовы убежать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре.*

*Более простой вариант: та команда, которую называет ведущий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу в рассыпную, а вторая команда остается на месте.*

### *ВЕСЕЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ*

*Цель: Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.*

*Ход игры. Дети стоят в рассыпную — это обезьянки. Лицом к ним — ребенок — посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.*

### *ТЕНЬ*

*Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.*

*Ход игры. Один ребенок — водящий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (3—5 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру,*

*можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.*

## **ПОВАРЯТА**

*Цель: Развивать память, внимание, фантазию.*

*Ход игры. Дети распределяются на две группы по 7—8 чело век. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся в общий круг — это кастрюля — и поют песню (импровизацию):*

*Сварить можем быстро мы борщ или суп*

*И вкусную кашу из нескольких круп,*

*Нарезать салат иль простой винегрет,*

*Компот приготовить.*

*Вот славный обед.*

*Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок впрыгивает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.*

## **ВЫШИВАНИЕ**

*Цель: Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.*

*Ход игры. С помощью считалки выбирается ведущий — «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться, «нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.*

## **ВНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗВЕРИ**

*(ухо, нос, хвост)*

*Цель: Тренировать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, координацию движений.*

*Ход игры. Дети представляют, что они находятся в лесной школе, где учитель тренирует их ловкость и внимание. Ведущий показывает, например, на ухо, нос, хвост и называет то, что он показывает. Дети внимательно за ним следят и называют то, что он показывает. Затем вместо уха он показывает нос, но упрямо повторяет: «Ухо!». Дети должны быстро сориентироваться и верно назвать то, что показал ведущий.*

### **ЖИВОЙ ТЕЛЕФОН**

*Цель: Развивать память, слуховое внимание, согласованность действий.*

*Ход игры. Между детьми распределяются цифры от 0 до 9. Затем ведущий называет любой телефонный номер. Дети с соответствующими цифрами выходят вперед и строятся по порядку цифр в названном номере.*

### **ЯПОНСКАЯ МАШИНКА**

*Цель: Развивать память, зрительное и слуховое внимание, координацию движений, чувство ритма, согласованность.*

*Ход игры. Дети сидят в кругу и выполняют одновременно ряд движений:*

- 1) хлопают перед собой в ладоши;*
- 2) хлопают обеими руками по коленям одновременно (правой — по правому, левой — по левому);*
- 3) не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо — вверх, одновременно щелкая пальцами;*
- 4) то же самое делают левой рукой.*

*Когда дети научатся действовать ритмично и синхронно в разных темпах, каждому ребенку предлагается запомнить свой порядковый номер начиная с 0. Машинка вновь включается, и дети по порядку номеров на каждый щелчок называют свой номер. На следующем этапе на щелчок правой руки участник игры называет свой номер, а на щелчок левой — любой номер, который задействован в игре, передавая таким образом ход другому ребенку, и т.д. С таким вариантом игры дети справляются во втором полугодии подготовительной группы.*

## *ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА*

*Цел: Развивать память, внимание, координацию движений, чувство ритма, согласованность движений, закрепить знание алфавита.*

*Ход игры. Между детьми распределяются буквы алфавита, причем некоторым детям достаются две буквы. Ведущий задает любое слово, например «кот», и говорит: «Начали». Первым хлопает в ладоши ребенок, которому досталась буква «к», вторым — ребенок с буквой «о» и последним — ребенок с буквой «т». Конец слова обозначает вся группа общим хлопком или вставанием.*

## *СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ УПРАЖНЕНИЯ И ЭТЮДЫ УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ?*

*Цель: Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.*

*Ход игры. Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.*

- 1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.*
- 2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.*
- 3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.*
- 4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.*

## *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.*

## *ИГРЫ НА ПРЕВРАЩЕНИЯ*

*В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение — это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение.*

### *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. Варианта превращения разных предметов:*

*а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, ду-дочка, 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.*

### *ПРЕВРАЩЕНИЕ КОМНАТЫ*

*Цель: Та же.*

*Ход игры. Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.*

*Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д..*

## *ПРЕВРАЩЕНИЕ ДЕТЕЙ*

*Цель: Та же.*

*Ход игры. По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и пре вращать детей по своему желанию.*

### *ИГРЫ НА ДЕЙСТВИЯ С ВООБРАЖАЕМЫМИ ПРЕДМЕТАМИ ИЛИ НА ПАМЯТЬ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ, НЕ СКАЖЕМ, НО ЗАТО МЫ ВАМ ПОКАЖЕМ!*

*Цель: \_ Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.*

*Ход игры. Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».*

*Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!*

*Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы повидали?*

*Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!*

*Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».*

*В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т.п.*