

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 27 «Звоночек»  
муниципального образования  
город – курорт Анапа**

**Номинация «Макет режиссёрской игры»**

**Методическая разработка  
по использованию макета режиссёрской игры  
«Придумай сказку»**

**Соавторы:  
Вдовина Елена Петровна, воспитатель;  
Сидорова Наталья Николаевна, воспитатель.**

**Анапа  
2020 г.**

## Предисловие:

№ п/п	Наименование раздела	Стр.
<b>1.</b>	<b>Предисловие</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Введение</b>	<b>4</b>
<b>3.</b>	<b>Основная часть</b>	<b>5</b>
3.1	Цели и задачи режиссёрской игры «Придумай сказку»	5
3.2	Общая характеристика режиссёрской игры. Классификация режиссёрских игр.	6
3.3	Применение педагогических технологий при организации режиссёрской игры «Придумай сказку»	7-9
3.4	Технология изготовления режиссёрской игры «Придумай сказку»	9-10
4.	Перспективный план мероприятий по изготовлению и организации режиссёрской игры «Придумай сказку»	11
5.	Условия реализации макета режиссёрской игры «Придумай сказку»	12
6.	Перечень используемого оборудования	13
<b>7.</b>	<b>Заключение</b>	<b>13</b>
<b>8.</b>	<b>Список литературы</b>	<b>14</b>
<b>9.</b>	<b>Приложения</b>	<b>15-25</b>
	Приложение 1 Технология изготовления макета режиссёрской игры «Придумай сказку»	15-16
	Приложение 2 Изготовление атрибутов к режиссёрской игре	17-22
	Приложение 3 Варианты режиссёрских игр	23-25

## 1. Предисловие

«Придумай сказку» - режиссёрская игра, в которой дети играют в настольный театр игрушек, картинок; в театр на ковровом коврике. В эту игру может играть один ребёнок или несколько детей в возрасте от трёх до пяти лет. Играя персонажами из сказок, мелкими игрушками диких животных, картинками, дети самостоятельно придумывают мизансцены, организуют пространство, исполняют все роли или просто сопровождают игру текстом. Воспитателю следует участвовать в этой игре равным, а не управлять ребёнком или несколькими детьми. Воспитателю не следует торопить ребёнка для следующего игрового действия, но надо стараться удерживать темп так, чтобы ребёнок сыграл сюжет до конца. Ребёнка не нужно укорять, если он не придерживается правильного сюжета, а разыгрывает сказку по-своему. Режиссёрская игра «Придумай сказку» позволяет развивать воображение и фантазию, активизировать словарь, совершенствовать звуковую культуру речи, тренировать память и образное восприятие, активизировать мышление, знакомить с окружающим миром, развивать моторику рук, проявлять любознательность, развивать способность придумывать новые сказки, соединять сказочные события с реалистическими, формировать простейшее образно-выразительное умение (имитировать характерные движения сказочных животных), обучать элементам образных выразительных средств (интонации).

## 2. Введение

Для ребёнка игра – это жизнь. Игра – один из сложнейших, а в жизни ребёнка и важнейших видов деятельности. Действительно, ребёнок не может без игры. Отсутствие активной игровой деятельности приводит к серьёзным нарушениям личностного развития ребёнка. Психологи определяют игру, как особый вид деятельности ребёнка, в котором закладываются основы труда и обучения, приводящие к качественным изменениям психики. Детская игра, как форма деятельности, сложилась исторически. В древнем обществе для обеспечения выживания дети повторяли действия взрослых. В ходе воспроизведения они приобретали знания, усваивали отношения между явлениями внешнего мира. По мере усложнения жизни усложнялась и игра детей. Игра превращается в средство целенаправленного воспитания детей. В психологии существуют спорные точки зрения на происхождение сложной детской игры. Например, немецкий учёный К. Гросс видел в игре исключительно упражняющую функцию. Другой учёный, К. Бюлер, считал, что стремление к игре поддерживается эмоциональным удовольствием от повторения одних и тех же действий. Ф. Бойтендаик связывал основные особенности игры с характерными чертами поведения, свойственными растущему ребёнку. Играя, ребёнок сталкивается с изменениями окружающего мира, как следствием своей игры. Это формирует у него потребность оказывать активное воздействие на окружающие предметы, развивает у него интеллектуальные, моральные, волевые качества. Формируется личность в целом.

Большое значение в развитии ребёнка имеет режиссёрская игра. Детям младшего дошкольного возраста интересны игры с предметами, небольшие инсценировки. В режиссёрской игре проигрывается воображаемая ситуация, которая создаётся по инициативе самого ребёнка или небольшой группы детей. Ребёнок берёт на себя две роли: роль режиссёра, который придумывает сюжет и роль актёра, который исполняет несколько ролей. В режиссёрской игре сюжеты берут из литературных произведений. Игра имеет начало и конец. В любом возрасте в сказках можно открыть что-то сокровенное и волнующее. Слушая сказки, дети накапливают жизненные ситуации, которые потом могут воспроизводить в режиссёрской игре. Сказку дети могут придумать сами, опираясь на один из этапов:

- Преобразование известной сказки.

### 3.Основная часть

#### *Цели и задачи режиссёрской игры «Придумай сказку»*

**Цель:**

Развитие умений сочинять и рассказывать сказки.

**Задачи:**

**Воспитательная:**

-Воспитывать устойчивый интерес к театрально-игровой деятельности.

**Развивающая:**

- Формировать простейшие образно-выразительные умения: имитировать характерные движения сказочных животных.

- Вырабатывать правильный темп речи.

-Развивать диалогическую форму речи, восприятие, внимание, память, воображение.

**Обучающие:**

- Обучать элементам образных выразительных средств: интонации, мимике, пантомиме.

- Совершенствовать артистические навыки детей.

- Расширять представления детей об окружающих их предметах.

Пополнять и активизировать словарь детей.

Интеграция образовательных областей:

- речевое развитие;
- познавательное развитие;
- социально-коммуникативное развитие.
- художественно-эстетическое развитие;

### ***3.2. Общая характеристика режиссёрской игры. Классификация режиссёрских игр.***

**Режиссёрская игра**—это игра с мелкими предметами, которыми ребёнок манипулирует, как режиссёр. В роли режиссёра, ребёнок сам придумывает мизансцены, организует пространство. В роли актёра исполняет все роли или просто сопровождает игру дикторским текстом. В режиссёрской игре играет один или несколько детей. Играющие говорят за выбранных персонажей, озвучивают их действия. Дети могут выбрать свободный сюжет, а могут придумать сказку, создать ситуацию на основе известного им литературного, сказочного произведения. Играть могут в игровом уголке, на ковре, за столом. За столом удобно размещать мелкие игрушки, игровое пространство находится между воспитателем и ребёнком. Игра способствует речевому развитию малышей. Во время чтения воспитателем сказок, стихов, рассказов дети слышат много новых слов, ему становятся понятными более сложные фразы, выражения, игровые ситуации. Играя с игрушкой, ребёнок придумывает, проговаривает ситуацию игры, употребляет новые слова. Воспитателю следует анализировать навыки игровой деятельности детей. Обращать внимание на согласованность рассказывания и игровых действий на протяжении всей игры; сохранению целостности сюжета; учёту ребёнком сказочного пространства на игровом поле; умению отметить начало и конец игры проговариванием сказочным формам.

#### **Существует два вида режиссёрских игр:**

- 1) Настольный театр игрушек, картинок;  
Сейчас появляются и другие виды настольного театра: баночный театр, вязаный театр, театр коробочек и др.
- 2) Стендовые игры:
  - Стенд-книжка;
  - Теневой театр;
  - Театр на фланелеграфе, ковролинографе, магнитной доске.

### **3.3. Применение педагогических технологий при организации режиссёрской игры «Придумай сказку»**

Предлагаем несколько вариантов использования нашего макета в образовательной деятельности детей.

**Организация режиссёрской игры по мотивам кумулятивных сказок: «Репка», «Колобок», «Теремок».**

1. Рассказывание сказки перед сеансом.
2. Знакомство детей с игрушками.
3. Предложение: «Сыграем сейчас в то, что в этой сказке когда-то случилось».
4. Определение перед ребёнком кругового пространства жестом, на расстоянии вытянутой руки: «Здесь сказка будет жить».
5. Обозначение: «Скажи или позвони в колокольчик, когда сказка должна начаться».
6. Когда ребёнок отмечает начало сказки, воспитатель начинает рассказывать: «Жили – были...»
7. Недосказав, обращается к ребёнку, чтобы тот продолжил сам.
8. Помогает ему при затруднениях:
  - ✓ *Подает игрушку, если он забывает сопровождать рассказ действием;*
  - ✓ *В повествовательной и ролевой речи продвигает сюжет вперёд;*
  - ✓ *Просит ребёнка отметить не только начало, но и конец сказки;*

Воспитателю следует участвовать в игре на равных, а не управлять ребёнком.

**Вот какую сказку придумали дети, играя с данным макетом:**

Нашёл медведь в лесу корень у дерева. Вырос корень большой – пребольшой. Стал медведь корень тащить: тянет – потянет – вытянуть не может. Позвал медведь волка. Волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвал волк лису. Лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвала лиса зайца. Заяц за лису, лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвал заяц лягушку. Лягушка за зайца, заяц за лису, лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвала лягушка мышку. Мышка за лягушку, лягушка за зайца, заяц за лису, лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытащили корень!

**Организация режиссёрской игры по мотивам волшебных сказок: «Волк и 7 козлят», «Маша и медведь», «Гуси-лебеди», «Петушок – Золотой гребешок», «Красная шапочка».**

1. Рассказывание сказки перед сеансом.
2. Рассматривание игрушек.
3. Рассматривание игрового поля.
  - ✓ «Здесь сказка будет жить...»
  - ✓ «Что находится на поле?...»
  - ✓ «Найди место, где растут деревья»

- ✓ «Найди место, где находится озеро»
- ✓ «Найди место, где живёт?...» (Зайчиха...)
- ✓ «Расставь игрушки вместе с домиками» (если ребёнок ставит дом героя и врага слишком близко друг к другу, он столкнётся с трудностями при проигрывании сюжета, так как нет пути для персонажа из одного пространства в другое).

4. Просим ребёнка дать команду для начала игры.

**Сказка, придуманная детьми, в ходе игры с данным макетом:**

Жила – была зайчиха. Был у неё зайчонок. Собрались раз медвежонок и мышонок в лес поиграть. Пришли звать с собой и зайчонка.

- Мама - Зайчиха, - говорит зайчонок, отпусти меня в лес с друзьями!

Зайчиха отвечает:

- Иди, только смотри от друзей не отставай, а то заблудишься. Пришли друзья в лес, стали играть. Вот зайчонок – деревце за деревце, кустик за кустик – и ускакал далеко от друзей. Стал он стучать лапами по дереву, а медвежонок и мышонок его не слышали. Спрятался он под деревом, а там лисья нора была. Вернулась вечером лиса, увидела зайца, обрадовалась.

-Ага, говорит, - теперь не отпущу тебя! Будешь у меня жить. Погоревал зайчонок, да ничего не поделаешь. Стал зайчонок думать, как от лисы убежать. Кругом лес, в какую сторону бежать – не знает, спросить не у кого... Думал он, думал и придумал.

-Лиса, лиса, отпусти меня на денёк к зайчихе: я угощение отнесу.

-Нет, говорит лиса, ты в лесу заблудишься. Давай угощение, я его сама отнесу. А зайчонку этого и надо! Собрал он ягод, достал большой - пребольшой короб и говорит лисе:

-Вот смотри: я в этот короб положу ягоду, а ты отнеси её зайчихе. Да помни: короб по дороге не открывай, ягоду не вынимай. Я на дубок влезу, за тобой следить буду.

-Ладно, - отвечает лиса, - давай короб! Зайчонок говорит:

-Выйди из норы, посмотри, не идёт ли дождик! Только лиса вышла из норы, зайчонок залез в короб, а на голову себе блюдо с ягодой поставил. Вернулась лиса, видит – короб готов. Взвалила его на спину и пошла к зайчихе. Шла – шла, устала и говорит:

-Сяду на пенёчек,  
Съем ягодок пяточек!  
А зайчонок из короба:  
-Вижу, вижу!  
Не садись на пенёк,  
Не ешь ягодок пяток!  
Неси зайчихе!

- Вот какой глазастый, - говорит лиса, - всё видит! Подняла короб и пошла дальше. Шла – шла, остановилась и говорит:

-Сяду на пенёчек,  
Съем ягодок пяточек!

А зайчонок из короба опять:

-Вижу, вижу!  
Не садись на пенёк,  
Не ешь ягодок пяток!  
Неси зайчихе!

Удивилась лиса:

- Высоко зайчонок сидит, далеко глядит!

Пришла лиса к зайчихе, поставила короб у дерева. А волк увидел короб, стал у лисы просить ягодой поделиться. Пока лиса с волком спорили, зайчонок убежал к маме зайчихе и спрятался. Мама зайчиха обрадовалась. Стала зайчонка обнимать, целовать.

**Организация режиссёрской игры по самостоятельно придуманным сюжетам.**

Воспитатель оказывает педагогическую поддержку только в случае возникновения трудностей или конфликтных ситуаций.

Жила – была мышка с мышонком в лесу. Жили они в маленькой норке. В лесу было много деревьев, кустарников. Рядом с норкой было большое озеро. На нём по утрам лягушки громко квакали. Однажды проснулись мышки от громкого кваканья, и вышли танцевать на лесной полянке. Вдруг лисица пробежала, мышек испугала. «Мыши, мыши, берегитесь, меня, мыши, сторонитесь!» - сказала лиса. Сели мыши за пенёчком, спрятались и молчат. Еле – еле успели убежать в свою норку!

#### **3.4. Технология изготовления режиссёрской игры «Придумай сказку»**

Макет режиссёрской игры «Придумай сказку» сделан при взаимодействии воспитателей, детей и родителей. Представляет собой чемодан размером 45\*31 см, с открывающейся сверху частью, в котором лежат атрибуты для обыгрывания сказок: сшитые из фетра дикие животные с детёнышами; сшитые деревья, кустарники, трава; озеро; солнце; тучи; карточки с домиками диких животных; дикие животные, деревья, вылепленные из солёного теста; деревянные животные и пластмассовые. Внутри чемодана приклеен ковролин синего цвета. Большая часть работ выполнялась непосредственно в детском саду. Некоторые элементы, требующие особой обработки, выполнены дома родителями. Дети младшего и среднего дошкольного возраста выполняли совместно с взрослыми посильную для их развития и навыков работу по изготовлению атрибутов для игры. Дети с помощью воспитателя сделали солёное тесто и вылепили из него диких животных: лису, зайца, медведя, ёжика, волка; деревья. Дома бабушка Есении Косенко посушила вылепленные фигуры и в детском саду дети раскрасили их красками. Папа Леры Хайритдиновой изготовил в домашних условиях деревянные фигуры животных с подставками. Для этого он сначала перенёс шаблоны зверей на фанеру, а затем вырезал лобзиком.

Дети в группе раскрасили деревянные фигуры краской. Воспитатели совместно с мамой Маши Коломиец сшили животных с детёнышами и деревья из фетра. Шаблоны переносили на фетр, вырезали две части, на одну часть пришивали липучку, на другую части тела животных, части дерева. Распечатанные картинки с домиками диких животных: логово, нора, берлога ламинировали, вырезали так, чтобы часть картинки с домиком подходила к дереву, траве. В результате дети, придумывая сказку, могут на ковровом графе составлять целое из частей, определять и находить в каких домах живут дикие животные.

#### 4. Перспективный план мероприятий по изготовлению и организации режиссёрской игры «Придумай сказку»

Дата	Тема	Формы работы
		Совместная работа детей, родителей и педагогов
1 неделя	<p>Разработка эскиза чемодана.</p> <p>Изготовление схем выкроек для животных и детёнышей, деревьев, кустарников, озера, солнца, тучек.</p> <p>Приклеивание ковролина внутрь чемодана.</p>	<p>Воспитатели</p> <p>Дети, родители, воспитатели (Приложение)</p> <p>Воспитатели</p>
2 неделя	<p>Выкраивание животных, детёнышей, деревьев, кустарников, озера, солнца, туч из фетра.</p> <p>Пошив атрибутов.</p> <p>Изготовление деревянных животных.</p> <p>Изготовление животных, деревьев из солёного теста.</p>	<p>Дети, родители, воспитатели</p> <p>Родители, воспитатели</p> <p>Родители, дети</p> <p>Дети</p>
3 неделя	<p>Организация режиссёрской игры в младшей группе по сказке «Корень», в средней группе – «Зайчонок и лиса».</p>	<p>Дети, воспитатели</p>
4 неделя	<p>Организация режиссёрской игры «Мышка с мышонком»</p>	<p>Дети, воспитатели</p>

## **5. Условия реализации макета режиссёрской игры «Придумай сказку»**

Анализ сложившейся ситуации в современных дошкольных учреждениях показывает, игре, как одному из важнейших факторов психического развития дошкольников, уделяется всё меньше времени. Игнорирование игры в дошкольном возрасте приводит к определённым трудностям в освоении ребёнком учебной деятельности в начальных классах.

В современной ситуации развития детей игру рассматривают как дидактическое средство, используют для приобретения новых знаний. Умений, формирования полезных навыков и т. д.

Как подчёркивал Д. Б. Эльконин, то, что ребёнок получает во время игры, значительно важнее и существенней для развития и формирования дошкольника.

Отношение взрослых к игровой деятельности дошкольников, отразилось на состоянии детской игры. Изменения произошли не только из-за того что дети стали меньше играть, но и по причине особой чувствительности игры по отношению к социальной действительности. Для детей становится трудным организовать ролевую игру, несмотря на многообразие готовых игрушек.

Именно поэтому ФГОС ДОО придают огромное значение игровой деятельности.

Режиссёрская игра является одним из лучших способов ввести ребёнка в мир социальных отношений. Для полноценного развития игровой деятельности детей необходимо обогащать их представления: обсуждать прочитанные книги, насыщать свободную деятельность детей художественными впечатлениями. В **режиссёрской** игре ребёнок использует накопленные знания, вносит в неё свои мысли и переживания.

Макет режиссёрской игры «Придумай сказку» даёт возможность ребёнку построить игровое пространство, в которое можно в процессе игры добавлять атрибуты, персонажей, придумывая абсолютно разные сказки.

Макет предназначен для организации игр детей от 3 до 5 лет. В игру могут играть мальчики и девочки. С возрастом дети совершенствуют умение сочинять короткие сказки.

Макет можно переносить в любую игровую зону группы, чтобы (по необходимости) добавлять героев для своего сюжета.

Благодаря данному макету, дети учатся рассказывать, сочинять сказки, расширяют и активизируют словарный запас. Выработывают правильный темп речи, интонационную выразительность. Учатся отчётливо произносить слова и короткие фразы, говорить спокойно, с естественными интонациями. Развивают диалогическую форму речи. Развивают восприятие, внимание, память, воображение, сенсорное развитие.

Наша авторская методическая разработка «Придумай сказку» очень понравилась нашим детям.

## ***6. Перечень используемого оборудования***

1. Макет режиссёрской игры «Придумай сказку».
2. Наборы диких животных.
3. Продукты детской деятельности, мелкие игрушки: тарелка, кубик, и др. по желанию детей.

## ***7. Заключение***

Для детей дошкольников наиболее естественной является игра, как в самостоятельной деятельности, так и во взаимодействии с взрослыми. В силу разных причин не всем детям легко вступить в общение со сверстниками или взрослыми. Режиссёрская игра естественно подготавливает ребёнка к этому общению. Она развивает умение видеть ситуацию с разных позиций – ведь он играет разные роли одновременно или режиссирует игровую ситуацию.

В младшем возрасте режиссёрская игра индивидуальна. У детей старшего возраста она перерастает в коллективную, в группе 2-4 человек. Детям старшего дошкольного возраста легче договориться между собой. Навыки общения у них развиты лучше.

Наблюдая развитие игровой деятельности у дошкольников, можно сказать, что приобретение и успешное развитие навыков режиссёрской игры позволяет судить не только о зрелости и формировании личности ребёнка, но и об особенностях представлений ребёнка о мире, его отношений к людям, о его собственной жизненной позиции. Основная задача педагога в развитии режиссёрской игры - направлять игровую деятельность детей, обогащать другие виды игровой деятельности, которые способствуют формированию режиссёрской игры.

## ***8. Список литературы***

1. Н. В. Губанова «Театрализованная деятельность дошкольников». Москва, 2007 г.
2. А. Е. Антипина «Театрализованная деятельность в детском саду». Москва, 2003 г.
3. Л. Ю. Субботина «Игры для развития и обучения». Ярославль, 2001 г.
4. «Игровое обучение детей. Методические рекомендации» / Под редакцией Н.В. Ивановой. – М.: ТЦ Сфера, 2008 г.

*Технология изготовления макета  
режиссёрской игры «Придумай сказку»*

Разработка эскиза чемодана. Приклеивание ковролина внутрь чемодана.

Изготовление схем выкроек для животных и детёнышей, деревьев, кустарников, озера, солнца, тучек.

*Изготовление атрибутов к режиссёрской игре*

Выкраивание частей фигур из фетра.

Вырезание частей фигур из фетра

Составление целой фигуры животных из частей

Пошив атрибутов для игры

## Изготовление деревянных животных

Роспись деревянных фигур

## Приготовление солёного теста

Лепка фигур из теста

Сушка фигур из солёного теста в духовке

Роспись фигур из солёного теста

*Варианты режиссёрских игр*

Придумывание сказки «Зайчонок и лиса»

Придумывание сказки «Мышка и мышонок»

Придумывание сказки «Корень»

Самостоятельная игра детей с макетом «Придумай сказку»



