***Збірка дидактичних ігор з театралізованої діяльності***

**Дидактична гра «Бичок -третячок»**

**( логіко-математичний, пізнавальний,**

**художньо-естетичний розвиток)**

Мета : вправляти дітей в лічбі, у складанні питальних речень;

вміння змінювати голос, поведінку,міміку та жести відповідно до образу казкового героя; ввести в словник поняття : один, багато, порівну, більше, менше.

Обладнання: казкова хатинка-ширма, наголівники жабки, мишки, лисички, кішки, ведмедя, бичка, іграшки, бубон.

Хід гри

На столі у вихователя ширма - макет казкової хатки. У ній живуть жабка-квакушка, мишка-норушка, лисичка-сестричка, кіт-муркіт, ведмідь-набрідь.

Вихователь розповідає:

„Жили-були у хатинці на галявині жабка, мишка, кішка, лисичка, ведмідь.

Якось сиділи вони на дворі, аж бачать - іде бичок-третячок: „Му-у! Заблукав я у лісі, не знайду дороги. Допоможіть мені." Мешканці хатинки сказали йому:

„Ми допоможемо тобі, тільки спочатку виконай наше завдання." А

Жабка загадала: „Промукай стільки разів, скільки я проквакаю." Слухайте діти уважно, чи правильно бичок виконує завдання. Якщо правильно - плесніть у долоні." Жабка квакнула один раз - бичок „Му-у!" (Скільки?); кіт пронявкав три рази - бичок знову: „Му-у!" (Правильно?). Інші тварини дають свої завдання: бичок стукає в бубон стільки разів, скільки разів пропищить мишка; викладає стільки іграшок, скільки разів проричить ведмідь та інше.

 Діти виправляють помилки.

**Дидактична гра «Теремок»**

**(креативний, художньо-естетичний,**

**мовленнєвий розвиток)**

Мета: закріплювати знання дітей з теми « Мої улюблені казки»;

розвивати фонематичні сприяння та уявлення, увагу, дрібну моторику, жести, міміку;навчати елементам логічного мислення.

Обладнання: макет двоповерхового будинку, геометричні фігури, зображення героїв казок.

Попередня робота : знання текстів казок, назви геометричних фігур, диких та свійських тварин, провести вправи для рук, пальців, міміки.

Вихователь показує макет двоповерхового будинку, в яком всі віконечка закриті геометричними фігурами.

Читає віршик: Терем, терем, теремочок тут стояв, Хто, хто у теремочку проживав? Той, хто буде у віконце заглядати, Буде і фігуру називати, І повинен про героя все згадати.

Діти по черзі відкривають геометричні фігури-віконця, називають фігуру, колір, рахують сторони, кути. За фігурами знаходять казкових персонажів.

- Хто ж проживає у цій квартирі?

- З якої він казки?

- Що робив герой у казці?

- Яким він був?

- До якої групи відноситься казкових героїв (тварини - диких чи свійських, плазунів, птахів, людей)?

- Чому? Потім вихователь дає такі завдання:

1. Назвати 1 звук у назві героя.

2. Пригадати пісеньку героя чи уривок з казки.

3. Взяти зображення і озвучити

4. В яких ще казках зустрічається той чи інший герой?

5. Дати завдання: „Хто покаже краще", „Зміни голос", „Уяви себе героєм казки".

Накрий персонажа тією чи іншою геометричною фігурою.

**Дидактична гра «Рибалки»**

**(емоційно-ціннісний, логіко-математичний**

**розвиток)**

Мета: закріпити вміння дітей порівнювати множини;

відповідати на запитання Скільки? На скільки? Більше чи менше?»; порівнювати предмети за довжиною; розвивати логічне мислення, кмітливість.

Обладнання : фланелеграф, силуети рибок, відерця, смужки різної довжини, кольору.

ХІД ГРИ

Вихователь роздає кільком дітям відерця і пропонує піти до озера (фланелеграф) — там багато рибок . Кожному потрібно піти своєю стежиною ( короткою, довшою, найдовшою ). Кожен бере по одній рибині і кладе у відерце. Інші діти читають або співають:

Рибка плаває в водиці,

Рибці весело гулять

Рибко, рибко витівнице

Хочем ми тебе спіймать.

Рибалки повертаються своїми стежками. Одна дитина викладає своїх рибок в один ряд, під ним викладає друга, і третя. Діти порівнюють, чий улов більший.

**Дидактична гра «Знайди маму»**

**( мовленнєвий, пізнавальний,**

**художньо-естетичний розвиток)**

Мета: уточнити уявлення дітей про характерні особливості зовнішнього вигляду, поведінки свійських тварин та їх дитинчат, про те, чим вони живляться, яку користь приносять, як люди доглядають їх; вчити знаходити спільні і відмінні ознаки; формувати узагальнене уявлення про свійських тварин на основі таких ознак: живуть поруч з людиною , приносять користь людині, людина створює їм умови необхідні для життя.

Обладнання : будинок-ширма, присадиба, подвір'я, площинні зображення свійських тварин та дитинчат.

ХІД ГРИ

На початку гри діти розглядають будинок з присадибою і подвір'ям. Далі діти називають дорослих тварин, потім дитинчат. Можна подати у формі подорожі - екскурсії іграшкового хлопчика. Наприклад:

„Жив собі хлопчик Вася. Якось поїхав Вася у село до бабусі. Став підходити до подвір'я, а там: „Гавкає, кусає, у двір не пускає." Хто це? (Собака). Іде він далі, а на драбині той, хто „біля печі гріється, без водички миється." Хто це? (Кішка). Смачно пообідав Вася яєчнею, запив молоком і пішов д стайні. А там та, що „голодна мукає, а сита жує", „молока дає, а не корова, " і той, хто "як біжить, тупочить, то земля дрижить". Пішов Вася до сараю, і бачить „ніс як п’ятачок, хвостик як гачок". На другий день послала бабуся Василька пасти тих, хто „довгі шиї мають, траву щипають", і ту, що „у воді купалася, сухою зосталася". Дивиться Вася, а там на полі „маленьке та сивеньке - всіх людей одягає." Погостював Вася, а зранку його збудив той, хто „співає на паркані у червоному жупані", і він поїхав додому."

Діти розгадують загадки, викладають тварини на відповідні місця. Потім діти розглядають і викладають дитинчат. Діти заплющують очі і дитинчата йдуть гуляти на подвір'я. Діти розплющують очі і добре розглядають розташування дитинчат на подвір'ї. Діти за бажанням переміщують дитинчат і розповідають, що вони роблять.

Далі вихователь дає сигнал, що дитинчатам пора додому. Діти повертають дитинчат, при цьому називають дорослу і малу тварину: - „Телятко йде до корови" і т.д.

**Дидактична гра «Чарівні картинки»**

**(мовленнєвий, емоційно-ціннісний,**

 **художньо-естетичний розвиток)**

Мета : вчити дітей складати або завершувати розпочате іншими оповідання; зв'язно передавати в ньому переживання та відчуття героїв, пов'язувати їх почуття з певною поведінкою; емоційно відгукуватись на пригоди, які відбуваються з персонажами; збагатити словник словами: подив, дивно, дивуватись, радість, радіти, радісно, сум, сумно, сумувати, горе, горювати, гірко, сміх, сміятись, смішно, лякатись, заспокоїтись; розвивати фантазію, логічне мислення.

Обладнання : набір сюжетних картинок, на яких зображено цікаві ситуації, персонажів з яскраво вираженими емоціями.

ХІД ГРИ

Вихователь читає вірш:

Тут лисичка бігла

І торбинку загубила,

Я торбинку цю знайшла

Вам малятка принесла.

—А що ж у цій торбинці? —Книжка з чарівними картинками. Розглядаємо картинки, даємо оцінку героя.

Далі вихователь дає дітям запитання і завдання. У відповідях діти повинні описати стан героя, придумати ситуацію в яку він потрапив.

Приклад запитань:

—Чому такий засмучений ( веселий, здивований та ін.) цей герой? —Чому ти так думаєш?

 —Як ти вважаєш, що він уявив чи побачив?

—Що відчуває кожен персонаж і чому?

 —Що тут незвичайного?

 —Опиши почуття персонажів.

—Склади оповідання чи казку про героя .

 —Продовж казку.