МКДОУ Тогучинского района «Тогучинский детский сад № 7»

|  |  |
| --- | --- |
| *Согласованно*  *Ст. воспитатель МКДОУ Тогучинского района «Тогучинский детский сад № 7»*  *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Поляничкина Ю.Ю.*  *«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_г* | *Утверждено*  *ЗаведующийМКДОУ Тогучинского района «Тогучинский детский сад № 7»*  *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Воронцова Л.С.*  *«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_г* |

**Картотека игр-пантомим, этюдов, мини-сценок, игр для детей дошкольного возраста**

Игры с элементами театрализации.

Игры с элементами театрализации включают в себя: речевые упражнения; этюды на выражение основных эмоций; этюды на воспроизведение основных черт характера; игры на развитие внимания и памяти; этюды на выразительность жестов; ролевые игры.

1. Речевые упражнения влияют на эмоционально-личностную

   сферу ребёнка; развивают чистоту произношения; совершенствуют интонационную окраску речи; развивают умение пользоваться выразительными средствами голоса. Для выполнения этих упражнений необходимо предварительное разучивание текстов. Упражнение может быть коллективным или индивидуальным. Важно, чтобы дети делали это осмысленно, эмоционально, с интересом. Тексты должны соответствовать возрастным особенностям детей.

Например, такие: «Эхо», «Едем, едем на тележке», «Чистоговорки»- развивают выразительность речи, память, воображение.

2. Этюды на выражение основных эмоцийразвивают нравственно-коммуникативные качества личности; способствуют пониманию эмоционального состояния другого человека и умению адекватно выразить своё. Содержание этюдов не читается детям.

Эмоциональный пересказ предложенной ситуации является условием для создания множества игровых вариантов на заданную тему. Этюды должны быть коротки, разнообразны и доступны детям по содержанию.

Так, в этюде «Лисичка подслушивает», дети через определённую позу и мимику учатся передавать эмоциональное состояние персонажа.

3. В этюдах на воспроизведение черт характера дети учатся понимать, какое поведение какой черте характера соответствует.

Акцент делается на модель положительного поведения.

Так, в эпизодах «Жадный пёс», «Страшный зверь» через мимику, жест, позу дети передают отдельные черты характера (жадность, замкнутость, трусость, смелость).

4. Игры на развитие внимания и памятиразвивают умение быстро сосредоточиться; активизируют память и наблюдательность. В этих играх дети выполняют различные движения по сигналу, повторяют заданные движения и упражнения.

Так, в игре «Волшебный круг» дети выполняют различные движения по сигналу и развивают внимание ; в игре «Заводные игрушки» через перевоплощения играющие развивают моторно-слуховую память.

5. Целью этюдов на выразительность жестовявляется развитие правильного понимания детьми эмоционально-выразительных движений рук и адекватное использование жеста. Содержание этюдов активизирует выразительность движений, творческое воображение.

В игре «Снежки» дети через воображаемое зимнее развлечение осваивают выразительность движений; в «Дружной семье» через пантомимику развивается точность и выразительность передаваемых действий: рисование кистью, вязание, шитьё, лепка и т. д..

6. Ролевые игрыс использованием элементов костюмов, реквизита, масок и кукол развивают творческое воображение, фантазию, коммуникативность. Дети вместе с педагогом мастерят маски, реквизит, элементы костюмов и декораций. В процессе подготовки могут участвовать родители.

В игре «Организуем всеобщий театр» дети вместе с педагогом мастерят кукол из бумажных пакетов, стаканчиков и разыгрывают бытовые и сказочные сюжеты. Развиваются коллективные взаимоотношения, творческое воображение, фантазия.

**II. Занятие-игра.**

Эта форма организации педагогической работы может включать в себя: этюды, фрагменты сказок, игры с элементами театрализации.

На занятии в импровизированной форме исполняются фрагменты сказки. Такая методика ведения занятия помогает увлекательно решать программные задачи; положительно влияет на формирование эмоционально-нравственной среды ребёнка. На комплексном занятии-игре по русской народной сказке «Маша и медведь», дети выполняют задания педагога по развитию связной речи, развивают математические способности, память, внимание.

**III**. **Театрализованный рассказ**.

Приёмы и методы театрализованного рассказа можно использовать и во время занятия и вне его. Во время чтения или рассказывания литературного произведения, педагог сам «играет» персонажей, использует интонационную, эмоциональную окраску речи. Через выразительное чтение, разыгрывание эпизодов; через иллюстративный материал, дети погружаются в атмосферу литературного произведения. Все задачи, которые входят в программное содержание занятия, можно решать с помощью выразительных игровых театральных средств. Примером такой театрализованной формы может быть занятие по ознакомлению с художественной литературой: русская народная сказка «Хаврошечка».

**IV. Викторина** – развлечение.

Театрализованная форма литературной викторины-развлечения способствует расширению кругозора детей; активизирует эмоциональный и творческий потенциал. Проводится работа по изготовлению костюмов и реквизита. Готовится музыкальное оформление, записывается фонограмма, разучиваются тексты, проводятся репетиции отрывков из литературных произведений.

Сценический вариант занятия-игры по произведениям А.С.Пушкина «Лукоморье» ведёт детей в сказочное путешествие. В этой викторине дети участвуют в коротких инсценировках, отвечают на вопросы, отгадывают загадки. Дошкольники с интересом и удовольствием участвуют в познавательной театральной игре.

**V. Спектакль-игра**.

Эта форма работы требует длительной и тщательной подготовки: пишется специальная инсценировка с учётом возрастных индивидуальных особенностей детей. В игровой форме проводятся репетиции. Готовятся декорации и костюмы, выпускается афиша и театральные программки.

Спектакль-игра, поставленный по русской народной сказке «Репка», способствует раскрытию творческого потенциала детей, эмоционально обогащает исполнителей и зрителей спектакля.

Таким образом, дети через различные формы театральной игры развивают нравственно-коммуникативные качества, творческие способности, психические процессы.

Практический материал.

Речевые игры и упражнения.

1. «Смешные стихи» (для детей 3-4 лет).

Цель: Развивать чистоту произношения. Обращать внимание наинтонационную выразительность речи.

Ход: Дети вместе с педагогом произносят стихи. Постепенно, от упражнения к упражнению, дети приобретают навык интонационной выразительности.

«На болоте стоит пень,

Шевелиться ему лень.

Шея не ворочается.

А посмеяться хочется!»

« -Был сапожник? - Был!

- Шил сапожник? – Шил!

- Для кого сапожки?

- Для соседской кошки!»

«- Кошка, как тебя зовут?

- Мяу!

- Стережёшь ты мышку тут?

- Мяу!

- Мяу! Хочешь молока?

- Мяу!

- А в товарищи щенка?

- Фрр!!!»

2. «Эхо» ( для детей 4-5 лет).

Цель: Менять интонационную окраску при чтении текста.

   Ход: «Мы бродили тёмным бором,

             Мы спросили дружно хором:

            - Дома ль бабушка Яга?

              Лес ответил нам:

             - Ага!»

Текст повторяется, заменяется лишь наречие- как спросили? –

«Дружно; тихо; грозно; трусливо; смело…»

3. «Едем, едем на тележке» (для детей 5-6 лет).

Цель: Развивать чистоту произношения, чувство ритма, выразительность.

       Ход: «Едем, едем на тележке,

               Собирать в лесу орешки,

               Скрип, скрип, скрип,

               Скрип, скрип, скрип.

               Листья шуршат - ш-ш-ш,

               Птички свистят – фить-пирью, фить-пирью,

               Белка на ветке

               Орешки всё грызёт - цок, цок, цок, цок,

               Рыжая лисичка зайчишку стережёт, (пауза)

               Долго-долго ехали,

              Наконец, приехали!»

4. «Весенние голоса» (для детей 6-7 лет).

Цель: Развивать умение пользоваться выразительными средствами голоса.

Ход: «Пригрело солнце (поют высокий звук у-у-у)

С пригорка побежал весёлый ручеёк (болтают языком, подражая весёлому «бульканью»).

До краёв наполнил большую глубокую лужу

(«бульканье» низкими звуками).

Перелился через край («бульканье» волной: вверх-вниз).

И дальше побежал («бульканье»)

Выбрались из-под коры жучки (ж-ж-ж)

И букашки (з-з-з)

Расправили крылышки (крш-крш- с повышением)

И полетели куда-то (тр-тр-тр – шёпотом).

Лес наполнился птичьими голосами (имитация голосов птиц).

Вот и пришла весна!»

5. Скороговорки. Чистоговорки.

Цель: Совершенствовать чистоту произношения.

Ход: «Горячи кирпичи!

          Соскачи-ка с печи,

          Испеки-ка в печи,

          Из муки калачи!»

«Тары- бары, растабары,

У Варвары куры стары!»

 «Сеня вёз воз сена»

«Палкой Саша шишки сшиб».

 «Орёл на горе, перо на орле».

«Жужжит над жимолостью жук,

Зелёный на жуке кожух»

Этюды на выражение основных эмоций.

1. «Лисичка подслушивает» (для детей 3-4 лет).

Цель: Развивать способность понимать эмоциональное состояние и адекватно выражать своё (внимание, интерес, сосредоточенность).

Ход: Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик и петушок. Подслушивает. Голова наклонена в сторону – слушает, рот полуоткрыт. Нога выставлена вперёд, корпус слегка наклонён вперёд.

2. «Вкусные конфеты» (для детей 4-5 лет).

Цель: Передавать внутреннее состояние через мимику (удовольствие, радость).

Ход: У девочки в руках воображаемая коробка с конфетами.

Она протягивает её по очереди детям. Они берут конфету, благодарят, разворачивают бумажку и угощаются. По лицам видно, что угощение вкусное.

3. «Прогулка» (для детей 5-6 лет).

Цель: Закрепление воспроизведения различных эмоций (радость, удовольствие, удивление).

Ход: Летний день. Дети гуляют. Пошёл дождь. Дети бегут домой. Прибежали вовремя, начинается гроза. Гроза прошла, дождь перестал. Дети снова вышли на улицу и стали бегать по лужам.

4. «Битва» (для детей 6-7 лет).

Цель: Закрепление воспроизведения различных эмоций (радость, гордость, страх). Развитие творческого воображения.

Ход: Один ребёнок изображает Ивана-царевича, второй-

 - Змея - Горыныча(голова и кисти рук- это головы Змея). Идёт сражение. Иван- царевич одерживаетпобеду Змей – повержен.

Этюды на воспроизведение черт характера.

1. «Старичок» (для детей 3-4 лет).

Цель: Через мимику, жесты передавать черты характера (весёлый, добрый, смешной, озорной).

Ход: Прочесть детям стихотворение Д. Хармса «Весёлый старичок». Дети имитируют состояния и действия, о которых говориться в стихотворении.

«Жил на свете старичок

Маленького роста,

И смеялся старичок

Чрезвычайно просто:

Ха-ха-ха, да хе-хе-хе,

Хи-хи-хи, да бух-бух!

Бу-бу-бу, да бе-бе-бе,

Динь-динь-динь,

Да трюх-трюх!

Раз, увидев паучка,

Страшно испугался

Но, схватившись за бока,

Громко рассмеялся:

Хи-хи-хи, да ха-ха-ха,

Хо-хо-хо, да гуль-гуль!

Ги-ги-ги, да га-га-га,

Го-го-го, да буль-буль!

А увидев стрекозу,

Страшно рассердился,

Но от смеха на траву

Так и повалился:

Гы-гы-гы, да гу-гу-гу,

Го-го-го, да бах-бах,

Ой, ребята! Не могу!

Ой, ребята! Ах, ах!

2. «Жадный пёс» (для детей 4-5 лет).

Цель: Через мимику и жесты передавать черты характера (жадность).

Ход: Педагог читает стихотворение В. Квитко.

«Жадный пёс дрова принёс,

Воды наносил, тесто замесил,

Пирогов напёк, спрятал в уголок,

И съел сам – гам, гам, гам!»

Дети имитируют состояние и действия, о которых говориться в стихотворении.

3. «Страшный зверь» (для детей 5-6 лет).

Цель: Через пантомиму передавать черты характера и поведения персонажей (смелый, трусливый, глупый, осторожный).

Ход: Педагог читает стихотворение В. Семерина «Страшный зверь». Дети, получившие роли, действуют по тексту.

«Прямо в комнатную дверь,

Проникает хищный зверь!

У него торчат клыки

И усы топорщатся-

У него горят зрачки-

Испугаться хочется!

Может это львица?

Может выть волчица?

Глупый мальчик крикнул:

- Рысь!!

Храбрый мальчик крикнул:

- Брысь!»

4. «Волшебное колечко» (для детей 6-7 лет).

Цель: Через пантомиму передавать черты характера (добрый, злой, справедливый). Развивать творческое воображение.

Ход: Злой волшебник, с помощью заколдованного колечка,

Превращает хорошего мальчика в плохого. Мальчик всех обижает, дразнит, всё ломает. Наконец, устав, он засыпает. Добрый волшебник предлагает спасти мальчика, снять кольцо. Все дети тихо подходят и снимают колечко.

Мальчик просыпается. Он снова ласковый, просит у всех прощения. Всем весело.

Игры на развитие внимания.

1. «Будь внимателен!» (для детей 3-4 лет).

Цель: Стимулировать внимание; быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Ход: Дети шагают под весёлую музыку. Затем, на слово «Зайчики», дети изображают зайчиков (прыгают), на слово «Лошадки» - лошадок (ударяя ногой об пол), на слово «Раки» - пятятся, «Аист» - стоят на одной ноге, «Птицы» - бегут, раскинув руки.

2. «Волшебный круг» (для детей 4-5 лет).

Цель: Выполнять внимательно движения по сигналу.

Ход: Играющие стоят по кругу. По сигналу колокольчика дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встаёт, другой хлопает в ладоши, третий - приседает и встаёт и т. д.

3. «Слушай хлопки» (для детей 4-5 лет).

Цель: Развивать активное внимание.

 Ход: Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге , руки в стороны). Если ведущий хлопает два раза - принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

4. «Молчанка» (для детей 6-7 лет).

 Цель: Развивать внимание и умение быстро сосредотачиваться.

Ход: Водящий:

Тише, мыши,

Кот на крыше,

А котята ещё выше!

Раз, два, три, четыре, пять,-

С этих пор пора молчать!

Играющие замолкают. Водящий следит, кто заговорит или рассмеётся. Этот ребёнок платит фант. Когда фантов наберётся 5-6, их разыгрывают. Каждый владелец исполняет художественный номер.

Игры на развитие памяти.

1. «Запомни своё место» (для детей 3-4 лет).

Цель: Развивать моторно-слуховую память.

Ход: Дети стоят или в разных углах комнаты.

Каждый должен запомнить своё место.

Звучит весёлая музыка, все «превращаются в птичек  и двигаются по комнате. Музыка заканчивается. Все должны вернуться на свои места.

2. «Заводные игрушки» (для детей 4-5 лет).

Цель: Развивать моторно-слуховую память.

Ход: В магазине заводных игрушек стоят игрушки: куклы, зайчики, медведи, лягушки, птички, бабочки. Звучит музыка: «у игрушек включается завод».

Дети двигаются по комнате. Музыка замолкает, дети возвращаются на свои места.

3. «Художник» (для детей 5-6 лет).

Цель: Развивать внимание и память.

Ход: Ребёнок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет «рисовать», потом отворачивается, даёт его словесный портрет.

4. «В магазине зеркал» (для детей 6-7 лет).

Цель: Развивать наблюдательность и память.

Ход: В магазине стояло много больших зеркал. Туда вошёл человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки и стала вертеть головой. Обезьянки ответили ей тем же.

Она топнула ногой – и все обезьянки топнули ногой. Что ни делала обезьянка, все повторяли в точности её движения.

Этюды на выразительность жестов.

1. «Тише» (для детей 3-4 лет).

Цель: Развивать выразительное движение рук и адекватно использовать жест.

Ход: Мышата переходят дорогу, на которой спит котёнок.

Они то идут на носочках, то останавливаются и знаками показывают друг другу: «Тише!»

Выразительные движения: шея вытянута вперёд, указательный палец приставлен к сжатым губам, брови «идут вверх».

2. «Игра в снежки» (для детей 4-5 лет).

Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение.

Ход: Этюд сопровождается весёлой музыкой. Зима. Дети играют в снежки. Выразительные движения: нагнуться, схватить двумя руками снег, слепить снежок, бросить снежок резкими, короткими движениями.

3. «Игра с камушками» (для детей 5-6 лет).

Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение.

Ход: Дети гуляют по берегу моря, нагибаясь за камушками.

Входят в воду и брызгаются, зачерпывая воду двумя руками. Затем, садятся на песок и играют с камушками: то подбрасывая вверх, то кидая в море. Звучит лёгкая музыка.

4. «Дружная семья» (для детей 6-7 лет).

Цель: Развивать выразительность движений, творческое воображение.

Ход: Дети сидят на стульях по кругу. Каждый занят делом: один лепит, другой вколачивает в дощечку гвоздь, кто-то рисует кистью, кто-то шьёт, вяжет. Дети исполняют пантомиму с воображаемыми предметами, стремясь точнее передавать действия.

Ролевые игры с использованием элементов костюмов, реквизита, масок и кукол.

1. «Играем в сказку» (для детей 3-4 лет).

Цель: Развивать творческое воображение и фантазию.

Ход: Педагог выступает в роли сказочницы. Дети, используя маски, реквизит, разыгрывают известную им сказку. («Репка», «Теремок» и др..)

2. «Угадай ситуацию» (для детей 4-5 лет).

Цель: Развивать творческое воображение и фантазию.

Ход: Дети по очереди с использованием реквизита и элементов костюма «создают ситуацию». Остальные - угадывают:

1) «Таня собирает грибы в лесу».

 Девочка изображает грибника, в руках – корзиночка и посох, на голове – косынка.

 2) «Олег плавает под водой».

Мальчик, в маске для подводного плавания, в резиновой шапочке изображает ныряльщика.

3) «Катя попала под дождь».

Девочка в плаще с зонтиком прыгает через лужи, ёжится от холодных капель.

3. «Жмурки» (для детей 5-6 лет).

Цель: Развивать коммуникативность, творческое воображение, фантазию.

Ход: Все дети вместе с воспитателем готовят маски мышек и кошки. У маски кошки глаза не вырезаются. Дети садятся в кружок. «Кошка»- в центре. Кошка: «Мышка, мышка, поищи!» Одна мышка исполняет просьбу. Кошка в маске с нарисованными глазами не видит - кто. Она должна угадать, чей был голос. Если не может, пусть потрогает одежду мышки. Когда угадает, выбирается новая мышка.

Театральная игра «Веселые обезьянки»

Цель.Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Педагог.Представьте, что вы все обезьянки и сидите в клетке в зоопарке. Одного из вас мы выбираем на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре и делать различные движения и жесты. «Обезьянки» передразнивают посетителя, точно повторяют его жесты и движения. С помощью считалки выбирают «посетителя»:

Над лучами, над водой

Хлынул дождик проливной.

А потом повисло

В небе коромысло.

Ребятишек радует

Золотая радуга.

(М. Лопыгина.Радуга)

«Посетители» в течение игры меняются несколько раз.

Театральная игра «Поварята»

Цель.Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Дети делятся на две команды (рассчитываются на первый-второй). Первая команда готовит первое блюдо, а вторая — салат. Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т. п. — для первого блюда; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом и т. п. — для салата.

Затем все дети становятся в круг — получается «кастрюля» — и поют песню (импровизация):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат и простой винегрет,

Компот приготовить — вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий (педагог) по очереди называет, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок входит в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить другое блюдо.

Театральная игра «Угадай, что я делаю»

Цель. Развивать память, воображение детей.

Дети встают в круг. Каждый ребенок принимает определенную позу и оправдывает ее:

— стоит с поднятой рукой (кладу книгу на полку, достаю конфету из вазы в шкафчике, вешаю куртку, украшаю елку и т. п.);

— стоит на коленях, руки и корпус устремлены вперед (ищу под столом ложку, наблюдаю за гусеницей, кормлю котенка, натираю пол и т. п.);

— сидит на корточках (смотрю на разбитую чашку, рисую мелом и т. п.);

— наклонился вперед (завязываю шнурки, поднимаю платок, срываю цветок и т.п.).

Педагог предлагает ребятам повторить игру «Угадай, что я делаю?» в движении.

Дети ходят свободно по залу под музыку. Как только музыка заканчивается, ребята останавливаются, принимают определенные позы, затем оправдывают их (собираю цветы, наклонился за грибом и т. д.).

Театральная игра «Любитель-рыболов»

Цель.Развивать воображение, музыкальный слух, память, общение, умение действовать с воображаемыми предметами.

Ход:

1. Этюд «Любитель-рыболов».

2. Разучивание текста и мелодии песни «Любитель-рыболов», муз. Н. Старокадомского, ел. А. Барто.

Дети сидят в творческом полукруге. Педагог спрашивает: «Кто такой рыболов? (Человек, который любит проводить свободное от работы время на озере, на реке за удочкой.) Поэтесса Агния Барто написала стихотворение «Любитель-рыболов», а композитор Старокадомский сочинил музыку к этим словам. Послушайте эту песенку».

Педагог исполняет песню «Любитель-рыболов»:

С утра сидит на озере

Любитель-рыболов,

Сидит, мурлычет песенку,

А песенка без слов:

Песенка чудесная —

И радость в ней, и грусть,

И знает эту песенку

Вся рыба наизусть.

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля.

Как песня начинается,

Вся рыба расплывается.

Озеро глубокое,

Удачный будет лов.

Сейчас поймает окуня

Любитель-рыболов.

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля,

Тра-ля-ля.

Этюд «Любитель-рыболов».

Дети изображают, как собираются на рыбалку и берут с собой удочку, банку для червей, ведро для пойманной рыбы. Они идут по воображаемому лугу, останавливаются, кладут удочки, ведро, копают червяков и складывают их в банку.

Театральная игра «Одно и то же по-разному»

Цель.Развивать воображение, фантазию детей.

Дети в творческом полукруге. Один ребенок придумывает свой вариант поведения, а дети должны догадаться, чем он занимается и где находится (человек идет, сидит, бежит, поднимает руку, слушает и т. д.).

Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному. Дети делятся на творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа получает задание сидеть. Возможные варианты:

— сидеть у телевизора;

— сидеть в цирке;

— сидеть в кабинете врача;

— сидеть у шахматной доски;

— сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

II группа получает задание идти. Возможные варианты:

— идти по дороге;

— идти по горячему песку;

— идти по палубе корабля;

— идти по бревну или узкому мостику;

— идти по узкой горной тропинке и т.д.

III группа получает задание бежать. Возможные варианты:

— бежать, опаздывая в театр;

— бежать от злой собаки;

— бежать, попав под дождь;

— бежать, играя в жмурки, и т.д.

IV группа получает задание размахивать руками. Возможные варианты:

— отгонять комаров;

— подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;

— сушить мокрые руки и т.д.

V группа получает задание ловить зверюшку. Возможные варианты:

— ловить кошку;

— ловить попугайчика;

— ловить кузнечиков и т.д.

Педагог и зрители отмечают, кто правильно выполнил задание.

Театральная игра «Превращение предмета»

Цель.Развивать воображение, фантазию детей.

Сначала педагог объясняет детям: «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».

Педагог берет какой-либо предмет и кладет его на стол или передает по кругу от одного ребенка к другому. Каждый ребенок должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

 карандаш или палочка: ключ, отвертка, вилка, ложка, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

 маленький мячик: яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

 записная книжка: зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра и т.д.

Можно превращать стул в пенек; в этом случае дети должны оправдывать условное название предмета. Например, большой стул может быть превращен в королевский трон, памятник и др.

Театральная игра «Кругосветное путешествие»

Цель.Развивать фантазию, умение оправдывать свое поведение.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им отправиться в кругосветное путешествие: «Ребята, перед вами стоит задача: придумать, где будет проходить ваш путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту; через лес, джунгли, через океан на корабле».

Дети предлагают маршрут кругосветного путешествия, используя декорации корабля, избушки. Итак, маршрут кругосветного путешествия составлен, и дети начинают играть. В игре используются музыка народов мира, шумовые эффекты — гром, дождь, шум бури, шторм, костюмы и маски.

В конце игры, сидя у воображаемого костра, дети поют песню «Любитель-рыболов». Педагог аккомпанирует на музыкальном инструменте.

Театральная игра «Метелица»

Цель.Учить детей ориентироваться в окружающей обстановке, развивать внимание и наблюдательность, музыкальную память, умение верно интонировать мелодию и действовать с воображаемыми предметами.

Игра проводится под хоровую песню. Дети встают в круг, рассчитываются на первый-второй, идут по кругу с песней:

Вдоль по улице метелица метет,

Скоро все она дорожки заметет,

Аи, жги, жги, жги, говори,

Скоро все она дорожки заметет.

На слова «Аи, жги...» дети начинают крутить руками перед собой.

Запряжемте-ка мы в сани лошадей.

В лес поедем за дровами поскорей.

Аи, жги, жги, жги, говори,

В лес поедем за дровами поскорей!

Игроки под первыми номерами становятся «конями», а игроки под вторыми номерами — «возчиками». «Возчики» запрягают «коней» — берут их за вытянутые назад руки или за пояс и начинают двигаться гуськом неторопливым бегом по кругу, припевая:

Рысью, рысью, друг за другом поспешим

И скорехонько до леса докатим.

Аи, жги, жги, жги, говори,

И скорехонько до леса докатим.

Дети останавливаются, разъединяют руки, поворачиваются внутрь круга и поют:

Топорами мы ударим дружно в лад,

Только щепочки по лесу полетят.

Аи, жги, жги, жги, говори,

Только щепочки по лесу полетят.

Дети соединяют пальцы рук перед собой и поднимают их вверх, затем начинают резко опускать руки вниз в такт музыки, подражая ударам топора:

А с дровами мы тихонечко пойдем,

А руками-то прихлопывать начнем.

Аи, жги, жги, жги, говори,

А руками-то прихлопывать начнем.

«Возчики» опять запрягают своих «коней» и начинают двигаться по кругу рысцой в такт песни, на последних строках хлопают в ладоши в такт музыки. Далее дети поют:

А ногами-то притопывать все враз,

Ну, мороз, теперь не страшен ты для нас.

Аи, жги, жги, жги, говори,

Ну, мороз, теперь не страшен ты для нас.

Все усиленно топают ногами, двигаясь друг за другом, и на последних словах песни останавливаются.

Театральная игра «Морское путешествие»

Цель.Дать детям возможность представить себя в образе матросов. Развивать фантазию и воображение, внимание, память, общение.

«Бескозырка белая»:

Бескозырка белая,

В полоску воротник,

Мы, ребята смелые,

Спросили напрямик.

С какого, парень, года,

С какого парохода,

И на каких морях

Ты побывал моряк.

Ленты за плечами,

Как флаги за кормой.

Смело отвечает

Товарищ молодой.

Мы, друзья со флота,

Недавно из похода!

Одиннадцать недель

Гостили на воде.

С водопада падали,

Сидели на мели,

А сколько мы товарищей

Хороших завели.

А сколько песен спели,

А сколько рыбок съели,

Одних пятнистых щук

Поймали сорок штук.

Дети строятся и по команде педагога: «Свистать всех наверх» поднимаются на корабль, где распределяют обязанности капитана, помощника капитана, рулевого, моториста.

Капитан дает команду:«Отдать швартовые!»

Матросы.Есть! Отдать швартовые! (Поднимают веревки.)

Капитан.Поднять якоря!

Матросы. Есть! Поднять якоря!

Капитан.Подать склянку!

Помощник капитана.Есть! Склянка! (Бьет в рынду.)

Капитан.Малый вперед!

Матросы(высунув голову из иллюминатора). Есть! Малый вперед!

Капитан.Полный вперед!

Матрос.Есть! Полный вперед!

Капитан.Песню за-пе-вай!

Матросыпоют вместе с педагогом песню «Бескозырка белая».

Капитан.Машина, стоп!

Моторист.Есть! Стоп!

Капитан.Отдать швартовые!

Матросы.Есть! Отдать швартовые! (Сбрасывают веревку.)

Капитан.Отдать якоря!

Матросы.Есть! Отдать якоря!

Капитан.Товарищи матросы, смирно! Равнение на середину! Товарищ педагог, корабль благополучно прибыл в пункт назначения.

Капитанназывает свое имя и фамилию.

Педагог.Вольно! Спасибо за путешествие.

Все вместе.Служим театральной деятельности.

Педагог приглашает всех сойти с корабля.

Театральная игра «Карусель»

Цель.Воспитывать музыкальность, внимание, умение соизмерять свои действия с действиями товарищей. Работать над дикцией и голосом.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им рассчитаться на первый-второй. Первые и вторые номера образуют два круга, встав лицом к центру. Вторые номера во внутреннем круге берутся за руки, первые — во внешнем круге делают полшага влево с тем, чтобы каждый из них стоял напротив соединенных рук игрока внутреннего круга. Все поют хором (на мотив русской народной песни «Во саду ли, в огороде»): «Вот на площади — веселье...»

При этом дети из внутреннего круга поднимают соединенные руки вверх и отходят на 4 шага назад, а игроки внешнего круга проходят под руками к центру, делая 4 шага. Затем со словами: «Запестрели карусели...», делая 4 шага, возвращаются на свои места, причем дети, образовавшие внутренний круг, берутся за руки и поднимают их вверх, пропуская под руками игроков, находящихся снаружи.

Далее дети поют:

А народ жужжит, как шмель,

Ах, какая карусель!

Дети повторяют предыдущие движения. После этого ребята, стоящие в наружном круге, поворачиваются направо, правую руку вытягивают в стороны, а левую кладут на соединенные руки игроков, стоящих во внутреннем круге. Дети из внутреннего круга крепко держатся за руки. Оба круга идут вправо сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее, произнося хором:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом кругом, кругом,

Все бегом, бегом, бегом.

Дети бегут, двигаясь по кругу без песни (речитатива). Музыка повторяется.

Педагог.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Дети замедляют бег и переходят на ходьбу со словами:

Раз и два, раз и два — Вот и кончилась игра.

«Карусель» останавливается. Дети отдыхают на стульчиках, затем меняются местами: игроки наружного круга становятся во внутренний круг и берутся за руки, игроки внутреннего круга встают снаружи и опускают руки.

Играть можно без музыкального сопровождения или под мелодию «Как у наших у ворот» или «Во саду ли, в огороде».

При исполнении первого куплета можно упростить движение: один круг двигается в одну сторону, другой — в другую, а затем наоборот. Дети крепко должны держаться за руки.

Театральная игра «Сам себе режиссер»

Цель.Создавать условия для импровизации мини-спектакля.

Дети делятся на группы и самостоятельно сочиняют сюжеты мини-спектаклей; распределяют роли, уточняют вместе с педагогом развитие сюжета и фантазируют предлагаемые обстоятельства.

Педагог будит творческое воображение и фантазию организаторов (режиссеров) мини-спектаклей, задает вопросы: «Какой это герой?» (Ленивый или трудолюбивый, добрый или злой, голодный или сытый, глупый или умный.)

Театральная игра «Цирковое представление»

Цель.Создать условия для организации цирковых номеров.

Дети любят показывать цирковые номера. Само понятие «цирк» несет в себе радость, предполагает необычность и привлекательность.

Педагог обращает внимание детей на понятие «номер»: «Что такое номер? Это порядковое выступление артиста в концертной программе. На концерте вы слышите, как ведущий говорит: «Следующим номером нашей программы...». Для номера, особенно циркового, необходим так называемый трюк — неожиданный поворот сюжета».

Педагог приглашает детей разыграть клоунаду «Наездники». На сцене два клоуна - Белый и Рыжий.

Рыжий. Давай поиграем в наездников?

Белый. А как это?

Рыжий. Ну, сначала ты будешь лошадью, а я буду наездником, а потом наоборот.

Белый. Давай, садись!

Рыжий клоун влезает на спину Белого. Тот подхватывает его под коленки и ходит по кругу.

«Наездник» понукает «лошадь».

Рыжий. Но, но!.. Быстрее скачи, а то ходишь как кляча! Давай!..

Белый (возмущенно). Хватит, слезай!

Рыжий. Подожди, еще кружочек.

«Лошадь» падает на колени. «Наездник» делает кувырок.

Белый. Ну, а теперь моя очередь. Становись на четвереньки!

Рыжий встает на четвереньки, но Белый неожиданно пинает его. Рыжий растягивается на полу.

Белый. Вот тебе! Не будешь мучить доверчивых лошадей!

Белый клоун убегает. Рыжий вскакивает и бежит за ним.

После показа клоунады педагог продолжает свой рассказ: «Как вы видели, в клоунаде был неожиданный поворот — второй клоун бьет ногой первого. Когда вы будете работать над цирковым номером, помните о неожиданном повороте — трюке. Жанры номеров могут быть разные. Жанр —это род произведения в искусстве, в данном случае это клоунада, гимнасты, штангисты-тяжеловесы, канатоходцы, дрессированные кошки, дрессированный попугай, фокусники, силовые акробаты, гимнастки».

Педагог приступает к работе над номерами.

Приведем пример циркового номера.

Номер «Гимнастки».

Выходят четыре девочки. После приветствия они сходятся вместе в круг, берутся за руки и по команде: «Раз!» прогибаются назад, образуя «ромашку», и, фиксируя ее, возвращаются в исходное положение. «Раз» — делают шаг назад. «Два» — опускаются на корточки. «Три» — перекатываются назад и делают стойку на локтях — «березку». Исходное положжение — становятся в один ряд и делают «ласточку». «Раз» — две девочки становятся в стойку, широко расставив ноги. Две другие встают сбоку для подстраховки. «Два» — делают «мостик» и т.д. Упражнения выполняются под аудиозапись мелодии на 4/4.

Игра «Угадай, кто я»

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу.

Водящий хлопает еще раз — и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удается сделать это с первой попыт-ки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз.

В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу.

Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

Игра «Цепочка слов от А до Я»

Играющие садятся в кружок и по часовой стрелке называют: первый называет слово на букву о, например, арбуз, второй на последнюю букву этого слова, на з— заяц, третий— на ц, цапля, четвертый—яблоко и т.д.

Игра «Горячий картофель»

Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом.

Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка). Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

Игра «Музыкальный стул»

Несколько стульев ставят в круг, спинками внутрь; стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Звучит музыка, дети медленно идут вокруг стульев. Когда музыка прекращается, игроки должны попытаться занять стулья. Тот, кому не досталось стула, выбывает из игры. Убирают один стул, так как игроков стало на одного меньше, и игра продолжается.

Выигрывает тот, кто остался один и сидит на последнем стуле.

Игра «Проверка памяти»

Педагог кладет на поднос несколько разных предметов и накрывает их полотенцем. Дети садятся в круг, педагог открывает перед ними поднос на несколько секунд, затем накрывает вновь полотенцем и уносит. Дети получают задание нарисовать как можно больше предметов, которые они запомнили.

Игра «Музыкальный стул»

Несколько стульев ставят в круг, спинками внутрь; стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Звучит музыка, дети медленно идут вокруг стульев. Когда музыка прекра-щается, игроки должны попытаться занять стулья. Тот, кому не досталось стула, выбывает из игры. Убирают один стул, так как игроков стало на одного меньше, и игра про-должается.

Выигрывает тот, кто остался один и сидит на последнем стуле.

Игра «Угадай, кто главный!»

Дети с помощью считалки выбирают водящего. Он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного». Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой, топать ногами, хлопать в ладоши, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы водящий не догадался, кто эти действия придумывает.

Задача водящего — попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если ему это удалось, то «главный» становится водящим в следующем кону.

Игра «Краски»

Дети выбирают по жребию «хозяина» и «покупателя». Остальные игроки— «краски». Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его «хозяину», он приглашает «по-купателя». «Покупатель стучит»:

Тук, тук!

Кто там?

Покупатель!

За чем пришел?

За краской.

За какой?

За голубой.

Если голубой краски нет, «хозяин» говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке, принеси мне голубые сапожки!» Если же «покупатель» угадал цвет краски, то игрока-«краску» он забирает себе.

Когда «покупатель» отгадает несколько красок, он становится «хозяином», а «хозяин» выбирает из числа угаданных красок. При большом количестве участников можно выбрать двух покупателей. Сначала с «хозяином» разговаривает один «покупатель», затем другой. Они подходят по очереди и выбирают краски. Выигрывает «покупатель», который угадал больше красок.

Игра может быть усложнена тем, что покупателю предлагается «поймать» угаданную «краску». При этом в комнате определяются границы, до которых можно ловить играющих.

Игра «Поехали-поехали»

Дети встают в круг, в середине встает водящий. Дети должны его внимательно слушать, следить за ним, но думать и показывать нужные движения самостоятельно. Задача водя-щего — говорить одно, а показывать другое. Он ходит по кругу и похлопывает руками по коленям, приговаривая «Поехали-поехали». Ребята повторяют движения за ним. Неожиданно для играющих он кричит «Самолет!», а показывает на пол, дети же должны показать наверх, так как самолеты летают в небе. Водящий может крикнуть «Нога!», а схватить себя за нос. Дети должны показать то, что называет, а не показывает ведущий. Слова могут быть разные: ракета, вертолет, собака, чайка, поезд, лошадь, глаз, лоб, нос, рука, лев. В определенный момент показ движений должен стать обманным. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Таким образом выявляется самый внимательный ребенок.

Игра «Кто из нас самый наблюдательный?»

Эту игру любят все дети и охотно играют в нее. Выбирают водящего, который внимательно осматривает играющих: их одежду, обувь, кто где сидит или стоит, запоминает позы игроков. Водящий выходит из комнаты. Ребята меняются местами; изменяют позы, переобуваются; обмениваются кофточками, сумочками, ленточками, платочками, шарфиками. Входит водящий и ищет изменения. Чем больше изменений он находит, тем лучше, тем он наблюдательнее.

Игра «Подскажи словечко»

Ведущий выразительно читает несложный текст, дети должны подсказать слово, подходящее по смыслу и рифме.

Можно придумать простенькую мелодию, если вы готовитесь заранее, или подобрать что-то по ходу игры. Музыка всегда оживляет обстановку, все могут хлопать в ладоши в такт музыке.