

Картотека

«Театрализованных игр»



Игра: «Пантомима»

- Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.



Игра на пальцах (Л.П.Савина) «Братцы»

Цель: развивать мелкую моторику пальцев.

Пошли два братца вместе прогуляться.

А за ними еще два братца.

Ну а старший — не гулял, очень громко их позвал.

Он за стол их посадил, вкусной кашей накормил.

Ладонь положить на стол. Прямые пальцы соединить. Отодвинуть в стороны поочередно две пары пальцев: сначала мизинец и безымянный, затем — средний и указательный. Большим пальцем «звать» братьев и «кормить» их кашей.

— Ребята, кто из вас любит кашу? Какую кашу вы любите? Какая каша вам не нравится? (Ответы детей.)

Пантомима «Утренний туалет»

Цель: развивать воображение, выразительность жестов.

Воспитатель говорит, дети выполняют

— Представьте себе, что вы лежите в постели. Но нужно вставать, потянулись, зевнули, почесали затылок. Как не хочется вставать! Но — подъем!

Идемте в ванну. Чистите зубы, умываетесь, причесываетесь, надеваете одежду. Идите завтракать. Фу, опять каша! Но есть надо. Едите без удовольствия, но вам дают конфету. Ура! Вы разворачиваете ее и кладете за щеку. Да, а фантик где? Правильно, бросаете его в ведро. И бегом на улицу!

Расскажи стихи руками

Цель: побуждать детей к импровизации.

Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

Кот играет на баяне,
Киска — та на барабане,
Ну, а Зайка на трубе
Поиграть спешит тебе.

Если станешь помогать,
Будем вместе мы играть. (Л.П.Савина.)

Дети имитируют игру на различных музыкальных инструментах. Возможно использование грамзаписи русской плясовой.

Игра: Гимнастика для язычка

Цель: учить выразительности речи.

Воспитатель: Жил был ШУМ!

Ел ШУМ: Дети: Хрум, хрум, хрум!

Воспитатель: Ел суп: Дети: Хлюп, хлюп,
хлюп!

Воспитатель: Спал так: Дети: Храп, храп,
храп!

Воспитатель: Шел ШУМ: Дети: Бум, бум,
бум!

(Дети не только проговаривают, но и имитируют движения.)

Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В. Степанов.)

Цель: развивать пантомимические навыки.

Воспитатель читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород, Ровненьких две грядки. Там играл зимой в снежки, Ну а летом — в прятки. А весной в огород Ямка — семя, ямка — семя, И глядишь, на грядке вновь Вырастут горох, морковь. А как осень подойдет, Урожай свой соберет. И как раз — здесь закончился рассказ!	Зайка с радостью идет. Но сначала всё вскопает, А потом всё разровняет, Семена посеет ловко И пойдет сажать морковку.
--	---

- развивать мимику и пластические способности детей;
- развивать творческое мышление детей, воображение, фантазию.

Игры на пальцах:

Цели: развивать мелкую моторику рук в сочетании с речью;

Воспитатель загадывает загадку:

— Кто пушистый и с усами проживает рядом с нами?
(Собака и кошка.)

Собака: У собаки острый носик, есть и шейка, есть и хвостик. Правая ладонь на ребро, на себя, большой палец вверх. Указательный, средний и безымянный — вместе. Мизинец попеременно опускается и поднимается.

Кошка: У кошки ушки на макушке, чтоб лучше слышать мышь в норушке. Средний и безымянный пальцы упираются в большой. Указательный и мизинец подняты вверх.

Игра с воображаемым объектом

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

воспитывать гуманное отношение к животным.

Дети в кругу. Воспитатель складывает ладони перед собой: Ребята, посмотрите, у меня в руках маленький котенок. Он совсем слабый и беспомощный. Я каждому из вас дам его подержать, а вы его погладьте, приласкайте, только осторожно и скажите ему добрые слова.

Воспитатель передает воображаемого котенка.

Наводящими вопросами помогает детям найти нужные слова и движения.

Игра: Чудесный мешочек

На столе карточки с изображением персонажей в определенном эмоциональном состоянии. Дети достают из мешочка карточку с пиктограммой, изображающей эмоцию, называют ее и подбирают соответствующую ей карточку на столе.

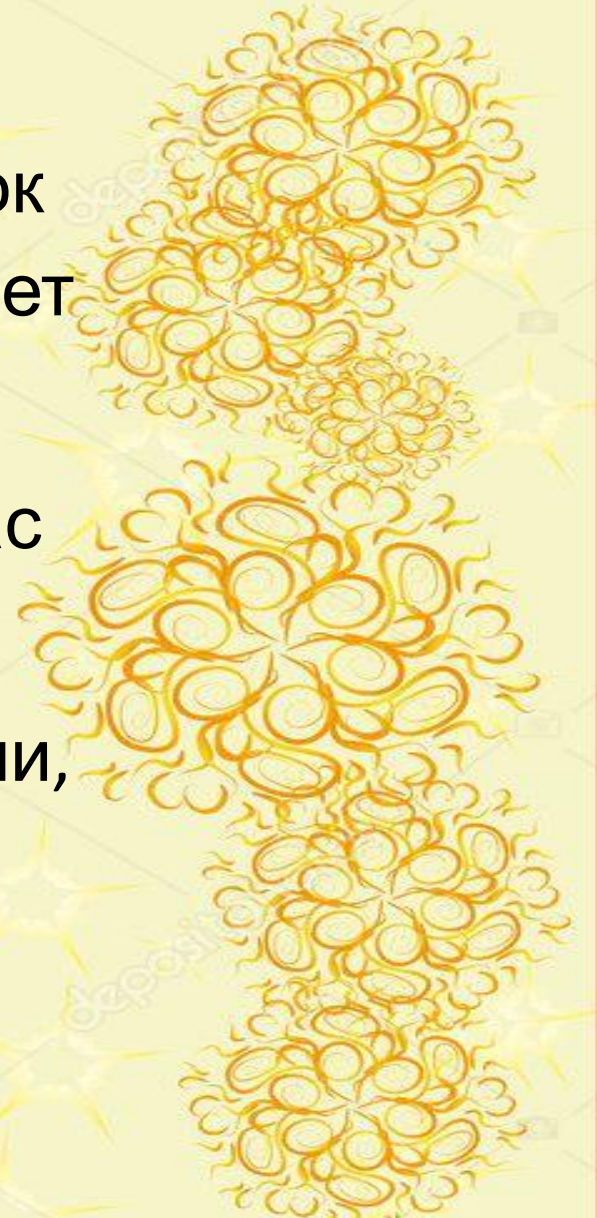


Игра: Театр загадок

Дети сидят полукругом. Один ребенок мимикой и пантомимикой изображает эмоцию, другие отгадывают.

Ведущий говорит: - Во мне сейчас спряталась эмоция, отгадайте ее имя.

Далее дети по очереди изображают эмоции, а остальные отгадывают.



Игра: Попросись в теремок

Педагог предлагает детям по очереди стать одним из героев сказки «Теремок» и попроситься в домик голосом выбранного героя. Ребенок должен мимикой, жестами передать образ героя. Выработывая интонационную выразительность речи педагог в ходе упражнений комментирует голос каждого героя: «У мышки голос тоненький, она пищит. У медведя – грубый, он ревет».

Игра: Погладим того, кто...

Дети свободно передвигаются по комнате, у каждого одета маска, изображающая эмоцию. Педагог обращает внимание детей на то, кто какую эмоцию выбрал и просит запомнить. Когда ведущий говорит «Погладим того, кто выбрал грусть». Дети должны остановить его и погладить.



Игра: Угадай, о ком говорю

Педагог описывает характерные особенности каждого героя из сказки (например «Теремок»): маленькая, серая, быстрая, юркая и т.д., а дети отгадывают о ком идет речь. Далее можно предложить детям по очереди роль ведущего.



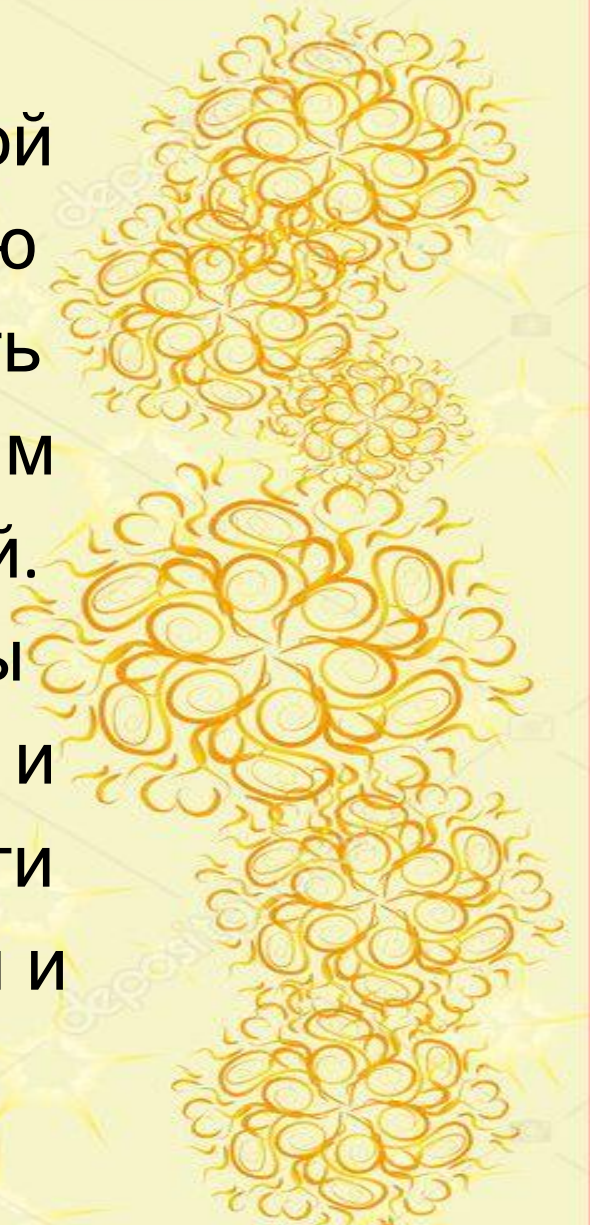
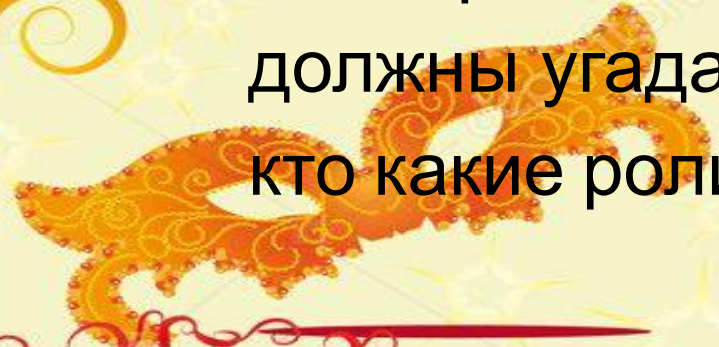
Игра: Пойми меня

Педагог раздает заранее подготовленные карточки с изображением героев сказки (или называет героев шепотом на ухо). Просит сохранить в секрете героя, который достался каждому и изобразить его, передавая характерные движения и мимику. Остальные дети отгадают, кого из героев сказки изобразил тот или иной ребенок.



Игра: Что за сказка?

Дети делятся на две подгруппы. Каждой подгруппе педагог дает иллюстрацию сказки и предлагает изобразить пантомимически. Педагог помогает детям в распределении и подготовке ролей. Затем дети одной подгруппы демонстрируют свой спектакль другой и наоборот. По характерным жестам дети должны угадать какую сказку они видели и кто какие роли исполнял.



Игра: 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», запоминая 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.

Игра: 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.



Игра: 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.

Игра: 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).

Игра: КАКТУС И ИВА

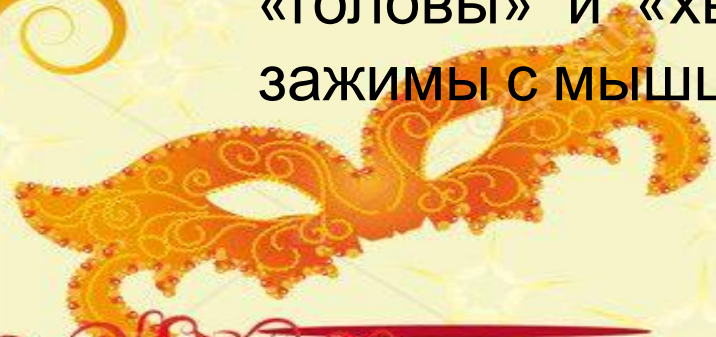
Цель. Развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ориентироваться в пространстве, координировать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

Ход игры. По любому сигналу, например хлопку, дети начинают хаотично двигаться по залу, как в упражнении «Муравьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слегка согнуты в локтях, подняты над головой, ладони тыльной стороной повернуты друг к другу, пальцы растопырены, как колючки, все мышцы напряжены. По хлопку педагога хаотическое движение возобновляется, затем следует команда: «Ива». Дети останавливаются и принимают позу «ивы»: слегка разведенные в стороны руки расслаблены в локтях и висят, как ветви ивы; голова висит, мышцы шеи расслаблены. Движение возобновляется, команды чередуются.

Игра: МОКРЫЕ КОТЯТА

Цель. Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться врассыпную мягким, пружинящим шагом.

Ход игры. Дети двигаются по залу врассыпную мягким, слегка пружинящим шагом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают «капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.



Игра: САМОЛЕТЫ И БАБОЧКИ

Цель. Учить детей владеть мышцами шеи и рук; ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке.

Ход игры. Дети двигаются врассыпную, как в упражнении «Муравьи», по команде «самолеты» бегают стремительно, вытянув руки в стороны (мышцы рук, шеи и корпуса напряжены); по команде «бабочки» переходят на легкий бег, делая руками плавные взмахи, голова мягко поворачивается из стороны в сторону («бабочка ищет красивый цветок»), кисти, локти, плечи и шея не зажаты.

Игра: В ДЕТСКОМ МИРЕ

Цель. Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.

Ход игры. Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную игрушку. Продавец заводит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети меняются ролями.



