



КАРТОТЕКА ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ИГР

Разработчик: воспитатель
МАДОУ № 23 Сергеева Е.М.

Игра «Измени голос»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, воображения детей. Дети приветствуют друг друга от имени любого придуманного или сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

Игра «Где мы были, мы не скажем»

Цель: способствование развитию чувства правды и веры в вымысел; обучение согласованным действиям. Дети выбирают водящего, который уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с воспитателем договариваются, кого или что они будут изображать. Затем приглашают водящего, который входит со словами: «Расскажите, где вы были, что вы делали». Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем! (если действие). Кого видели, покажем (если животное) и т.д. во время игры педагог помогает найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

Подвижная игра «Смелые мышки»

Цель: развитие выразительности жестов и мимики. Сначала дети слушают стихотворение:
Вышли мышки как-то раз
Посмотреть который час.
Раз-два-три-четыре –
Мышки дернули за гири.
Вдруг раздался страшный звон...
Убежали мышки вон.
Педагог предлагает детям превратиться в мышек и выразительно изобразить их, используя жесты и мимику.

Подвижная игра «Дождь»

Цель: обучение детей умению согласовывать свои действия с другими детьми; развитие воображения. Детям дается возможность представить и изобразить, как капли дождя стучат по крыше, дороге. Показать, как дети шлепают по лужам, хлопают в ладоши и веселятся после дождя. Далее педагог объясняет, что в игре вместо дождя будет звучать музыка, напоминающая журчание воды, звон капелек. Когда музыка звучит, все дети шлепают по лужам (из картона или воображаемым). Как только музыка закончится, значит - надвигается «гроза» - все собираются вместе под крышей (зонтом). Детям предлагается изобразить «грозу» (постукивающие движения кулаками, хлопки в ладоши). В тот момент, когда дети изображают грозу, педагог говорит:
Гром повсюду, гром гремит,
В небе молния блестит!
Кончилась гроза, и мы опять,
Будем весело играть!

Игра «В гостях у бабушки»

Цель: развитие выразительности жестов, мимики, голоса.

Педагог, встречая детей, говорит, что сегодня к ним в гости обещала прийти необычная гостья – бабушка Забава, которая любит играть и веселиться.

Предлагает позвать бабушку Забаву словами:

Здравствуй, бабушка Забава,

В гости ждем тебя сюда!

Приходи к нам поиграть,

Веселиться, хохотать.

Т-с-с-с, тихо, тишина.

Может, бабушка пришла?

Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать бабушку, жестом

призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» бабушку (надевает фартук и платок) и действует от ее имени.

Бабушка Забава хочет познакомиться с детьми и подружиться.

Предлагает

поиграть. Дети встают в круг. До кого бабушка Забава дотронется, тот называет свое имя. После этого бабушка Забава интересуется, как дети узнают друг друга при встрече (подсказать детям, что у каждого есть свои особенности).

Игра «Хитрый маленький зверек»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, быстроте реакции, памяти.

Педагог предлагает детям представить, что все они разные зверята, и сидят в

клетках в зоопарке. Одного из детей выбирают на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре, и делать различные движения и жесты. «Зверята»

передразнивают посетителя, точно повторяя его жесты и движения.

«Посетителя» выбирают с помощью считалки:

Над лучами, над водой

Хлынул дождик проливной.

А потом повисло в небе коромысло.

Ребятишек радует золотая радуга.

«Посетители в течении игры меняются несколько раз.

Игра «Скажи о друге ласковое слово»

Цель: формирование у детей доброжелательного отношения друг к другу.

Педагог собирает детей в хоровод со словами:

В хоровод. В хоровод

Здесь собрался народ!

Раз-два-три – начинаешь ты!

Вслед за этим педагог берет в руки надувное сердечко и ласково обращается к рядом стоящему ребенку. Например: - Сонечка, доброе утро!

Педагог уточняет, какие ласковые и добрые слова мы можем произносить,

обращаясь к своим друзьям (Здравствуйте, как я рад(а) тебя видеть; какие красивые у тебя волосы; у тебя нарядная рубашка и пр.) После этого дети снова идут по кругу с песенкой. Педагог передает сердечко следующему ребенку, который должен, в свою очередь, ласково обратиться к рядом стоящему малышу.

Игра «Что я умею»

Цель: способствование развитию памяти, чувства правды.

Педагог встречает детей и предлагает поиграть в игру «Я умею...»

Дети,

передавая мяч друг другу, говорят о том, что они умеют делать.

Первым игру

начинает взрослый (например: «Я умею веселиться» и т.д.)

Игровая пляска «Лучшие друзья»

Цель: обучение детей умению согласовывать свои действия с текстом и с

другими детьми.

Поплясать становись и дружку поклонись.

Поплясать становись и дружку поклонись.

Будем все приседать: дружно сесть и дружно встать.

Будем все приседать: дружно сесть и дружно встать.

Машут ручки ребят – это птички летят.

Машут ручки ребят – это птички летят.

Топни ножкой одной и притопни другой.

Топни ножкой одной и притопни другой.

Ручки – хлоп, ручки – хлоп, еще раз: хлоп да хлоп.

Ручки – хлоп, ручки – хлоп, еще раз: хлоп да хлоп.

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Игра «Изобрази вкус яблока»

Цель: развитие выразительности мимики, воображения.

Педагог предлагает детям имитировать, как они кусают яблоко, изображая

мимикой, какое оно, по их мнению, на вкус. Причем первым начинает взрослый, а дети отгадывают (кислое, сладкое, горькое, вкусное и т.д.).

Педагог нацеливает детей на то, что каждому может показаться яблоко на вкус разным, и от этого будет зависеть мимика.

Игра «Испорченный телефон»

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике. Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза - «спят». Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока. После игры педагог беседует с детьми о том, какие эмоции они изображали; по каким признакам они узнали именно эмоции.

Игра «Горячий картофель»

Цель. Развивать быстроту реакции, координацию движений. 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 «Сам себе режиссер»

Цель. Дать детям возможность самостоятельно сочинить сценку про животных. Педагог объясняет детям: «Режиссер - это руководитель, организатор номера или спектакля, или циркового выступления артистов». Один ребенок (по желанию) берет на себя роль режиссера. Он набирает артистов, придумывает сценку, использует реквизиты, костюмы. Остальные ребята, не занятые в сценке, придумывают свои сценки.

Игра «Представьте себе»

Цель. Развивать имитационные способности.
- Солнце нужно всем! Цветам, бабочкам, муравьям, лягушкам. А кому еще нужно солнце? (Дети перечисляют.) Сейчас вы придумаете, в кого превратитесь, и под музыку изобразите того или то, что загадали, а я попытаюсь отгадать. Включается грамзапись, дети имитируют движения задуманного персонажа. Это могут быть цветы, насекомые, животные, птицы, деревья и т.д. Педагог отгадывает, уточняет.
- Солнышко скрылось за тучку, пошел дождь. Скорее под зонт!

Игра «Продолжи фразу и покажи»

Цель. Развивать логику, творческие способности; развивать имитационные навыки.

-Если холодно на улице, что вы надеваете? (Шубу, шапку, варежки...)

-Если вам подарят маленького котенка, что вы сделаете? (Погладим его, приласкаем).

-Если вы останетесь в лесу одни, что вы будете делать? (Громко кричать «Ау!».)

-Если мама отдыхает, как вы будете себя вести? (Ходить на цыпочках, не шуметь...)

-Если плачет ваш друг, что делать? (Утешить, погладить, заглянуть в глаза...).

-Если вам на глаза попались спички? (Ответы детей, которые педагог обобщает выводом: спички детям не игрушка!)

Игра «Угадай, чей голосок»

Цель. Учить детей интонационно и выразительно произносить предложенную фразу.

Дети встают в шеренгу. К ним спиной встает водящий. Педагог молча указывает на любого ребенка, тот произносит фразу: «Скок-скок-скок-скок, угадай, чей голосок!» Если водящий угадал, он встает в общую шеренгу. Водящим становится тот, голос которого угадали. Игра проводится несколько раз. Дети меняют интонации и тембр голоса.

Игра «Доктор Айболит» (К. Чуковский)

Цель. Развивать логику, творческие способности; воспитывать доброжелательное отношение к окружающим; развивать имитационные навыки, артикуляционный аппарат

Добрый доктор Айболит!

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться,

И корова, и волчица.

Роль доктора берет на себя педагог. На нем белый халат, шапочка, в кармане трубка. Дети выбирают куклы пальчикового театра и подходят к доктору Айболиту. Голосом выбранного персонажа просят полечить лапку, носик, животик... По ходу игры педагог (Айболит) задает вопросы, побуждая детей живо и эмоционально включаться в игру. В конце дети устраивают концерт для доктора Айболита (игра «Оркестр»)

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.

«Посетители» в течение игры меняются несколько раз.

Игра «День рождения»

Цель. Способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел.

Учить действовать на сцене согласованно.

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 дарят. Лучше, если гостей будет немного, а остальные ребята сначала побывают в роли зрителей, оценивающих достоверность показа. Потом дети могут поменяться ролями. Подарки могут быть самые разнообразные: коробка конфет, шоколад, шарфик, шапка, книжка, фломастеры и даже живой котенок.

Игра «Загадки без слов»

Цель. Привлекать детей к проигрыванию мини-сценок.

Педагог созывает детей: Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смысленей - погляжу.

Педагог вместе с первой подгруппой детей садятся и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части зала.

Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают.

Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает - первая.

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.

Игра «Превращение предмета»

Цель. Развивать воображение, фантазию детей.

Сначала педагог объясняет детям: «В театре зритель верит в то, во что верит актер». 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.

ЭТЮДЫ

Этюд «Хвастливый заяц»

Цель: развитие умения передавать характер с помощью движения, мимики, голоса.

Заяц гордо хвастается. Голова откинута назад. Голос громкий, уверенный.

Этюд повторяется несколько раз разными детьми.

Этюды – настроения

Цель: развитие умения передавать эмоциональное состояние с помощью мимики и жестов.

Грустное настроение – брови сведены, глаза потуплены, смотрят вниз, уголки рта слегка опущены.

Настроение радости – веселые глаза, приподнятые уголки рта.

Этюд «Изобрази жестом»

Цель: развитие выразительности жестов, движений, мимики.

Дети, стоя в кругу, жестами изображают слова, которые им называет педагог:

«высокий», «маленький», «там», «я», «до свидания», «здравствуй», «нельзя», «иди сюда», «уходи отсюда», «тише» и др.

Этюд «Глухая бабушка»

Ребенок разговаривает с глухой бабушкой (роль бабушки исполняет педагог), которая, оказывается, ищет именно его. Он уже понял, что с бабушкой надо разговаривать при помощи рук, так как она ничего не слышит. Бабушка спрашивает: «Где Саша?» (называет имя любого ребенка), «Чьи это книги?», «Чьи игрушки?», «Где мама?» и т.п. ребенок жестами отвечает.

Этюд «Тише»

Два мышонка должны перейти дорогу, на которой спит котенок.

Детям предлагается так перейти дорогу, чтобы не разбудить котенка, знаками показывая друг другу: «тише!».

Этюд «Ласка»

Детям предлагается показать, как они любят свою игрушку, котеночка, собаку и т.д.

Этюд «Вкусная конфета»

У педагога в руках воображаемый кулек с конфетами. Он протягивает его по очереди детям. Они берут по одной конфете, жестом благодарят, разворачивают обертку и берут конфету в рот, показывая мимикой и жестами, какие они на вкус.

Этюд «Невоспитанный мышонок»

Мышонок идет по лесу. С ним здороваются зайцы, белки, а он отворачивается.

ИГРЫ – ПАНТОМИМЫ

Игра – пантомима «Утка»

Цель: развитие пантомимических навыков, мелкой моторики рук.
Педагог читает стихотворение:
Пестрая утка на камне сидела, Утка пугала в реке пескаря:
В толстую дудку утка гудела «Кря, кря, кря!»
Во время чтения дети стоят, заложив руки за спину, переваливаясь с боку на бок.
Реплику утки говорят громко все вместе.
Педагог встает в отдалении от детей и зовет их, поставив на пол воображаемую миску с кормом:
- Утятки мои, идите ко мне. Я вас покормлю.
Педагог уточняет и показывает: как ходят утки, как они машут крыльями.
Вытягивают шеи, едят.

Игра – пантомима «Лиса»

Цель: развитие пантомимических навыков, умения свободно двигаться.
Педагог предлагает детям во время чтения стихотворения изобразить характерные особенности движений, голоса, мимики лисы, побуждая показать наиболее выразительный образ:
Ступает мягко, хитрее всех,
Пушистый хвост, рыжий мех!
Голосом ласковым говорит она.
Что за красавица эта лиса!

Игра – пантомима «Озорной щенок»

Цель: развитие пантомимических навыков и творческого воображения.
Исполнитель вскакивает, кивает головой, машет хвостом и пр.

Игра – пантомима «Щенок ищет»

Исполнитель заглядывает под стол, стул, оглядывается, прислушивается, вертит головой и т.д.

Игра – пантомима «Гордый петушок»

Исполнитель идет, высоко поднимая ноги, хлопает крыльями по бокам, кричит «Ку-ка-ре-ку!» и пр.

Игра – пантомима «Пугливый мышонок»

Ребенок сжимается в комочек с испуганным выражением мордочки, пытается спрятаться, стать незаметным.

Игра – пантомима «Злая собака»

Исполнитель с широко открытыми глазами зло рычит, лает.

Игра – пантомима «Пчела»

Ребенок со злым выражением лица машет «крыльями», жужжит «Уж-ж-жалю!»