

**Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №2 «Солнышко» общеразвивающего вида
с приоритетным осуществлением деятельности
по социально-личностному развитию детей
закрытого административно-территориального образования
поселок Солнечный Красноярского края**

Картотека игр по театральной деятельности

Для детей дошкольного возраста

(5-7 лет)

педагог дополнительного образования

Горбунова Екатерина Сергеевна

ЗАО п. Солнечный

Игры по сценической речи

Игра «Зеркало»

Цель: развивать монологическую речь.

Петрушка загадывает загадку:

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет —

Все как есть ему покажет!

Что же это? (Зеркало.)

В группу (зал) вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем то же самое проделывают члены другой команды.

Игра: «Веселый Старичок-Лесовичок»

Цель: учить пользоваться разными интонациями.

Педагог читает стихотворение, Старичок-Лесовичок произносит свои слова по тексту с разной интонацией, дети повторяют.

Жил в лесу старичок маленького роста

И смеялся старичок чрезвычайно просто:

Ха-ха-ха да хе-хе-хе,

Хи-хи-хи да бух-бух-бух

Бу-бу-буда бе-бе-бе,

Динь-динь-динь да трюх-трюх!

Раз, увидя паука, страшно испугался,

Но, схватившись за бока, громко рассмеялся:

Старичок-Лесовичок:

Хи-хи-хи да ха-ха-ха,

Хо-хо-хода гуль-гуль-гуль!
бо-бо-бо да буль-буль-буль.'
А увидя стрекозу, страшно рассердился,
Но от смеха на траву так и повалился:
Гы-гы-гы да гу-гу-гу,
бо-бо-бо да бах-бах-бах!
Ой, ребята, не могу!
Ой, ребята, ах-ах-ах!

Игра « Подбери рифму»

Цель: развивать чувство рифмы.

Волшебник задает рифмы по очереди :

Кочка — бочка, строчка, дочка, точка...

Картошка — матрешка, морошка, кошка...

Печь — меч, течь, лечь...

Лягушка — квакушка, подружка, кружка...

Зайчик — пальчик, мальчик...

Мышь — тишь, камыш, шуршишь...

Кошка — мошка, блошка, плошка...

Крючок — сучок, бачок, молчок, пяточок...

Снежинка — пушинка, пружинка..

«Загадки без слов»

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Воспитатель созывает детей:

Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смышленей — погляжу.

Педагог вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинку, 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.

Разыгрывание ситуации «Не хочу манной каши!»

Цель: учить интонационно выразительно проговаривать фразы.

Дети делятся на пары. Одним из них будут мамами или папами, другие — детьми. Мама или папа должны настаивать на том, чтобы ребенок ел манную кашу (геркулес, гречку...), приводя различные доводы. А ребенок это блюдо терпеть не может. Пусть дети попробуют разыграть два варианта разговора. В одном случае ребенок капризничает, чем раздражает родителей. В другом случае ребенок говорит настолько вежливо и мягко, что родители ему уступают.

Эту же ситуацию можно разыграть с другими персонажами, например: воробья и воробышек, но с условием, что общаться они должны только чириканьем; кошка и котенок — мяуканьем; лягушка и лягушонок — кваканьем.

Игра-пантомима «Нос, умойся!» (по стихотворению Э.Мошковской)

Цель: развивать инициативность пантомимические навыки.

Волшебник произносит слова стихотворения, дети имитируют движения.

Кран, откройся! Нос, умойся! Шейка, мойся хорошенько!

Мойтесь сразу, оба глаза! Мойся, мойся, обливайся!

Мойтесь, уши, мойся, шейка! Грязь, смывайся, грязь, смывайся!

Разыгрывание по ролям стихотворения «Кузнечик» А.Апухтина.

Цель: побуждать к активному участию в инсценировке.

Ведущий: Выскочил кузнечик из травы на кочку.

Постучал кузнечик звонким молоточком.

Кузнечик: Молоточек тук да тук! Кто травинку клонит?

Лезет жук, лезет жук, охает и стонет!

Жук: Ох, кузнечик, выручай, хоть просить неловко!

Сам не знаю где и как лопнула подковка.

Без подковки мне не жить, так пекут мозоли.

Ни работать, ни ходить, хоть кричи от боли!

Кузнечик: Это дело не беда! Подними-ка ногу!

Молоточек тук да тук! Получай подковку, жук!

(Появляется комар.)

Комарик: Я, комар, несчастней всех, прямо сбился с толку!

Поломал я, как на грех, острую иголку!

Кузнечик: Пусть меня не просит тот, кто чужую кровь сосет!

Ты из кузницы моей убирайся поскорей!

(Комар улетает. Появляется сороконожка.)

Сороконожка: Ой, кузнечик, помоги! Ножка треснула немножко.

Я осталась без ноги, вот беда какая!

Кузнечик: Ножка ножкой, но какая?

Сороконожка: Кажется, сороковая.

Ведущий: Тук-тук, тук да тук! Это дело добрых рук.

Ножка целая опять.

Сороконожка: Можно больше не хромать

! Все дружно: Молоточек вновь играет, наковаленка поет!

Всем кузнечик помогает, быстро помощь подает!

По возможности разыгрывать сценку нужно обеим подгруппам детей. После инсценировки необходимо обсудить, что получилось, над чем нужно поработать.

«Немой диалог» на развитие артикуляции

Педагог: Представьте себе, что ваша мама в магазине, а вы ждете ее на улице, у витрины. Она вам что-то говорит, вы ее не слышите, но пытаетесь догадаться.

(Сначала роль мамы берет на себя воспитатель, а дети отгадывают. Затем роль мамы предлагается исполнить детям.)

Игра «Телефон»

Цель: развивать фантазию, диалогическую речь.

Петрушки на загадка:

Поверчу волшебный круг —

И меня услышит друг.

Что ЭТО? (Телефон.)

Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.

1. Поздравить с днем рождения и попроситься в гости.
2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр.
3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.
4. Вас обидели, а друг вас утешает.
5. Ваш друг (подруга) отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.
6. У вас именины

Игра «Давайте хохотать»

Цель: развивать навыки импровизации и монологическую речь.

Воспитатель предлагает детям вспомнить любую любимую песню. Спеть ее, а затем мелодию песни без слов прохихотать. Сначала играет воспитатель: он «хохочет» песню, а дети отгадывают, что это за песня. Затем каждый из детей «хохочет» мелодию своей песни, все остальные отгадывают.

Воспитатель собирает детей в кружок на ковре и предлагает произнести фразу «Скоро, скоро Новый год, что же он нам принесет?» с различными интонациями. Для начала уточняется, с какими интонациями может быть

произнесена эта фраза (задумчиво, уверенно, с чувством неудовольствия, с сожалением, с радостью, с ожиданием волшебства и т.д.).

Ребенок произносит фразу, затем поясняет, почему выбрана именно эта интонация.

Разыгрывание по ролям стихотворения «Кто как считает?» М.Карим

Цель: развивать интонационную выразительность речи.

Используется театр картинок. Картинки-персонажи дети рисуют дома с родителями. Текст стихотворения разучивается дома. Дети делятся на две подгруппы: одна — зрители, другая — актеры, затем они меняются. Эту инсценировку можно показать на досуге родителям или детям других групп, а можно просто поиграть.

Петух: Я всех умней!

Ведущий: Кричал петух.

Петух: Умею я считать до двух!

Хорек: Подумаешь!

Ведущий: Ворчит хорек.

Хорек: А я могу до четырех!

Жук: Я — до шести!

Ведущий: Воскликнул жук.

Паук: Я — до восьми!

Ведущий: Шепнул паук. Тут подползла сороконожка.

Сороконожка: Я, кажется, умней немножко

Жука и даже паука —

Считаю я до сорока.

Уж: Ах, ужас!

Ведущий: Ужаснулся уж.

Уж: Ведь я ж не глуп,

Но почему ж

Нет у меня ни рук, ни ног,

А то и я считать бы смог!

Ученик: А у меня есть карандаш.

Ему что хочешь, то задашь.

Одной ногой умножит, сложит,

Все в мире сосчитать он может!

Игра: «Договорим то, чего не придумал автор»

Цели: • **развивать диалогическую и монологическую речь детей;**

Педагог предлагает детям вспомнить сказку К.И.Чуковского «Муха-Цокотуха».

Педагог:

Муха, Муха-Цокотуха,

Дети хором произносят слова сказки:

Позолоченное брюхо.

Муха по полю пошла,

Муха денежку нашла...

— Давайте представим ситуацию, в которой оказалась Муха.

Дети по желанию разыгрывают мини-сценку, придумывая слова. Вариаций может быть очень много. Например:

— Ой, посмотрите, я нашла денежку, какое счастье. Я пойду на базар и куплю... нет, лучше самовар! Я приглашу друзей, мы устроим праздник...

Или:

— Что это? Денежка? Интересно, кто ее мог здесь обронить? Может, медведь шел по дороге на базар и уронил? А может, заяц или лиса. Ну, всё равно. Я денежку никому не отдам! Эта денежка моя, потому что я её нашла. Что бы мне купить?

«Вдоль по бережку»

Прочитать выразительно, нараспев стихотворение. Попросить ребенка передать его содержание в движениях.

Вдоль по бережку лебедушка плывет,

Выше бережка головушку несет,

Белым крылышком помахивает,
Со крыла водичку стряхивает.
Вдоль по бережку молодчик идет,

Выше по бережку молодчик идет,
Выше бережка головушку несет,
Сапожком своим пристукивает
Да по пяточкам постукивает.

ИГРЫ –стихи.

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

«Самолет»

Поиграем в самолет? (Да.)
Вы все — крылья, я — пилот.
Получили инструктаж —
Начинаем пилотаж. (Строятся друг за другом.)

В снег летаем и пургу, (У-у-у-у!)
Видим чьи-то берега. (А-а-а-а!)
Ры-ры-ры — рычит мотор,
Мы летаем выше гор.
Вот снижаемся мы все
К нашей взлетной полосе!
Что ж — закончен наш полет.
До свиданья, самолет.

«Умываемся»

Кран откройся,
Нос умойся,
Воды не бойся!
Лобик помоем,
Щечки помоем,
Подбородочек,
Височки помоем,
Одно ухо, второе ухо —
Вытрем сухо!
Ой, какие мы чистенькие стали!
А теперь пора гулять,
В лес пойдем мы играть,
А на чем поедем— вы должны сказать. (Самолет, трамвай, автобус,
велосипед.) (И едут.)
Стоп!
Дальше ехать нам нельзя,
Шины лопнули, друзья.
Будем мы насос качать,
Воздух в шины надувать.
Ух! Накачали.

Игры – пантомимы

«Поиграем. — угадаем.»

Цель:развивать пантомимические навыки.

Петрушка созывает детей: Что вы знаете, ребятки,

Про мои стихи-загадки?

Где отгадка, там конец.

Кто подскажет — молодец!

Дети рассаживаются полукругом возле Петрушки. Петрушка загадывает и показывает пантомимикой загадки.

Важно по двору ходил с острым клювом крокодил,

Головой весь день мотал, что-то громко бормотал.

Только это, верно, был никакой не крокодил,

А индюшек верный друг. Угадайте — кто? (Индюк.)

(Включается грамзапись. Дети, изображая индюка, ходят по всему залу, высоко поднимая ноги, прижав руки к туловищу, издавая звуки — уо, уо, уо, Трясут головой, болтая в это время языком во рту.)

Да, индюк. Признаться, братцы, трудно было догадаться!

С индюком случилось чудо — превратился он в верблюда!

Стал он лаять и рычать, по земле хвостом стучать.

Я запутался, однако, он верблюд и ли ...? (Собака.)

(Включается грамзапись, дети изображают собаку: лают, рычат, бегают на четвереньках и «вертят хвостом».)

Не зонут ее Шавкой, и не спит она под лавкой,

А глядит она в окошко и мяукает. Как... (Кошка.)

(Под музыкальное сопровождение дети изображают кошек: они передвигаются на четвереньках плавно, мяукают, мурлыкают, «умываются» лапкой, шипят и фыркают, показывают «когти».)

Верно, мрно угадали, будто где ее видали!

А теперь давайте с вами в лес поедем за грибами.

(дети рассаживаются на воображаемую машину и, произнося различные звуки, имитируют движение на машине.)

Тр-р-р, приехали! Посмотрите-ка, ребята, тут лисички, там опята,

Ну а это на полянке ядовитые... (Поганки.)

(дети расходятся по залу («лесу») и собирают «грибы» (муляжи).)

Стойте. стойте! Что я вам наговорил! Какие грибы? Ведь за окном зима!

Зимой грибы растут в лесу? А что растет в лесу зимой? (Сугробы.)

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.

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!

Игра: «Как варили суп» на имитацию движений

Цель: развивать воображение и пантомимические навыки.

Правой рукою чищу картошку, шкурку снимаю с нее понемножку.

Держу я картошку левой рукою, картошку верчу и старательно мою.

Ножом проведу по ее серединке, разрежу картошку на две половинки.

Правой рукою ножик держу и на кусочки картошку крошу.

Ну, а теперь зажигаю горелку, сыплю в кастрюлю картошку с тарелки.

Чисто помою морковку и лук, воду стряхну с потрудившихся рук.

Мелко нарежу лук и морковку, в горсть соберу, получается ловко.

Теплой водой горстку риса помою, сыплю в кастрюлю рис левой рукою.

Правой рукою возьму поварешку, перемешаю крупу и картошку.

Крышку возьму я левой рукою, плотно кастрюлю я крышкой закрою.

Варится супчик, бурлит и кипит. Пахнет так вкусно! Кастрюлька пыхтит.

— Ну вот, супчик готов. «Угощайте» друг друга! (включается русская народная плясовая). Дети и взрослые воображаемыми половниками разливают суп-похлебку в воображаемые тарелки и «едят».

— Подкрепились? А теперь каждый помое за собой тарелку.

Дети открывают воображаемый кран, моют тарелки, ложки, закрывают воду, вытирают руки.

Игра-пантомима«Сугроб»

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Дети имитируют движения по тексту.

На поляне сугроб. Большой-пребольшой. Но вот пригрело солнышко. Сугроб тихонечко стал оседать под лучами теплого солнца. И медленно потекли из сугроба маленькие ручейки. Они еще сонные и слабенькие. Но вот солнце пригрело еще сильнее, и ручейки проснулись и быстро, быстро побежали, огибая камушки, кустики, деревья. Вскоре они объединились, и вот шумит в лесу бурная река. Бежит река, увлекая с собой прошлогодние листья и ветки. И вскоре река влилась в озеро и исчезла.

— Почему река исчезла в озере?

Игра-пантомима«Медвежата»

Цель: развивать пантомимические навыки

А вот посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата. Но вот пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу. Вода попала на нос, уши, лапы медвежат.

Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги. Раздвинув лапами сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза. Медвежата прикрывают лапами глазки и рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного! Дальше возможна импровизация.

Весна: Скорее идите ко мне! Послушайте, о чем чирикают воробушки весной!

Разыгрывание стихотворение Б.Заходера: «Плачет киска...»

Цель: развивать пантомимические способности, любовь к животным.

Плачет киска в коридоре:

У нее большое горе —

Злые люди бедной киске

Не дают украсть сосиски.

Представьте себе, что вы киска, которая хочет стянуть сосиску со стола. Вы крутитесь возле стола, третесь спинкой о его ножку, встаете на задние лапы и с удовольствием вдыхаете приятный запах. Но вот хозяйка вышла из кухни. Вы тянетесь лапкой к сосиске, и вот она у вас в лапах. Но тут входит хозяйка. Киска бросает сосиску и прячется под диван.

Дети делятся на пары: хозяйка и киска. Каждая пара предлагает свой вариант ситуации.

Воспитатель предлагает немного переделать стихотворение. Слова «У нее большое горе» прочитать от первого лица: «У меня большое горе».

Эту ситуацию дети разыгрывают также парами.

— Ребята, вам жаль киску? Давайте пожалеем ее. Представьте, что левая ваша рука — это кошка, а правой вы ее гладите:

— Киска, кисонька, кисуля! —

Позвала котенка Юля.

— Не спеши домой, постой! —

И погладила рукой. (Л.П.Савина)

— Кисонька успокоилась и пошла во двор. А во дворе она увидела двух ворон, которые вели между собой оживленный разговор.

Воспитатель предлагает детям представить себя в роли ворон и разыграть разговор. Одна из ворон рассказывает, как она повеселилась на дне рождения у своей подруги, какой был чудесный торт, как они громко пели песни, танцевали. Вторая ворона слушает и очень сожалеет о том, что не попала на этот праздник. Общаются вороны карканьем.

Во второй ситуации одна из ворон рассказывает о страшном случае, который с ней произошел. Во дворе, где она клевала корку хлеба, появился злой мальчишка и чуть не поймал ее. Вторая ворона сочувствует подруге и радуется, что та вовремя смогла улететь.

Разыгрывание по ролям стихотворения И.Жукова«Киска»

Хозяйка: Здравствуй, Киска, как дела? Что же ты от нас ушла?

Киска: Не могу я с вами жить,

Хвостик негде положить.

Ходите, зеваете,

На хвостик наступаете!

Сначала это стихотворение разучивается в свободное время, вне занятия. Затем, на занятии, дети, разыгрывая ситуацию в паре, могут импровизировать интонации. Например, воспитатель ставит задачу: Хозяйка рада, что нашла Киску, или, наоборот, Киска относится к ней с пренебрежением.

Киска обижена на Хозяйку или рассержена и очень рада, что ушла из дома.

Взаимоотношения героев могут быть различными. Каждая пара детей представляет свою вариацию.

— Эй, Кисоньки мои, идите, я вас молоком угощу. Кусочек колбаски дам. По спинке поглажу.

Дети, изображая Кисоньку, «лакают молочко» из воображаемой миски, жуют воображаемую колбаску, прогибают спинку и мурлыкают. Движения детей — импровизация.

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 : «Моя Вообразия»

Цель: развивать навыки импровизации, фантазию, творческое воображение.

В моей Вообразилии, в моей Вообразилии Там царствует фантазия во всем своем всеилии; Там все мечты сбываются, а наши огорчения Сейчас же превращаются в смешные приключения.

Педагог достает из волшебного мешка маски «Рак» и «Лягушка».

Разыгрывание по ролям мини-сценки «Рак-бездельник».

Ведущий: Жил у речки под корягой Старый рак-отшельник. Был он соня, белоручка, Лодырь и бездельник. Он позвал к себе лягушку:

Рак: Будешь мне портнихой,

Белошвейкой, судомойкой, Прачкой, поварихой.

Ведущий: А лягушка-белогрудка Раку отвечает:

Лягушка: Не хочу я быть служанкой Глупому лентяю!

Мини-сценку дети разыгрывают несколько раз различными группами. А затем предлагается придумать и разыграть продолжение диалога. В игру включаются воспитатель и родители.

Педагог :Я взмахну своей волшебной палочкой, и вы больше не сможете говорить, а будете только двигаться.

(Звучит текст, дети имитируют движения.)

— Только в лес мы пришли, появились комары.

— Вдруг мы видим: у куста птенчик выпал из гнезда.

Тихо птенчика берем и назад в гнездо несем.

— На полянку мы заходим, много ягод мы находим.

Земляника так душиста, что не лень и наклониться.

— Впереди из-за куста смотрит рыжая лиса.

Мы лисицу обхитрим, на носочках побежим.

— Лесорубами мы стали, топоры мы в руки взяли.

И руками сделав взмах, по полену сильно — БАХ!

— На болоте две подружки, две зеленые лягушки

Утром рано умывались, полотенцем растирались,

Лапками шлепали, лапками хлопали.

Лапки вместе, лапки врозь, лапки прямо, лапки вкось,

Лапки здесь и лапки там, что за шум и что за гам!

(Включается веселая плясовая мелодия. Дети произвольно пляшут.)

Педагог читает стихотворение:

В мою Вообразилию попасть совсем несложно,
Она ведь исключительно удобно расположена!
И только тот, кто начисто лишен воображения, —
Увы, не знает, как войти в ее расположение!

Игра: «Представьте себе»

Цель: развивать воображение, пантомимические навыки. воспитывать партнерские отношения в игре.

Педагог: предлагает детям вспомнить любое стихотворение, например:

Как на нашем на лугу Прилетели две тетери,
Стоит чашка творогу. Поклевали, улетели.

Задания

Представьте себе:

1. Вас обидели до слез, и вы рассказываете нам свою обиду словами этого стихотворения.
2. У вас радостное событие, вам подарили долгожданную игрушку. Расскажите о ваших впечатлениях словами стихотворения. (Дети, находя нужные интонации, используя мимику, жесты, текст, стараются передать душевное состояние человека, попавшего в заданную ситуацию. Они сами могут придумать или вспомнить жизненные ситуации.)
3. Позвонил будильник. Вы проснулись, потянулись, открыли глаза, на полу ищете тапочки. Нашли, надели и пошли в ванну. Вдруг обнаруживаете, что не можете идти. В вашей тапочке — камушек. Ой, как больно!
4. Вы гуляете в лесу. Кругом снег, на ваших ногах валенки, и вдруг что-то острое вонзается вам в пятку... Это кнопка!
5. Вы сладко спите, и вдруг вас будит мама и говорит, что вы проспали. Все быстро одеваются и — бегом в детский сад. По дороге вы обнаруживаете, что надели ботинки вашей младшей сестры. Они вам ужасно малы. Но возвращаться нет времени. Вы еле дошли до садика...
— Очень болят ноги? Посидите и отдохните. Можно сделать массаж ног.

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

Цель: развивать пантомимические навыки.

Педагог читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород, Зайка с радостью идет.
Ровненьких две грядки. Но сначала всё вскопает,
Там играл зимой в снежки, А потом всё разровняет,
Ну а летом — в прятки. Семена посеет ловко
А весною в огород И пойдет сажать морковку.
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!

Игра-пантомима «Муравейник»

Цель• учить отождествлять себя с заданным персонажем, побуждать к самостоятельному выбору роли:

Загадка:

В лесу у пня суетня, беготня.

Народ рабочий весь день хлопчет, —

Себе город строить хочет.

— Кто эти строители? Что за дом они строят? (Муравьи строят муравейник.)

Представьте себе, что вы идете по лесу. Солнышко припекает, до дома далеко, ваши ноги устали, и вы решили отдохнуть. А вот и пенек!

Сели на пенек, вытянули ноги, глаза прикрыли, отдыхаете.

И вдруг... что это? Кто-то ползет по вашим ногам... Ой, это муравьи! Вы сели на пенек-муравейник! Скорее стряхивайте с себя муравьев и осторожно, чтобы не подавить их, отпрыгивайте в сторону...

Игра проводится несколько раз коллективно и по желанию индивидуально.

Игры-превращения.

Цель: научить будущих артистов выразительности, оживлять фантазию и воображение, совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

«Деревянные и тряпичные куклы»

При изображении деревянных кукол напрягаются мышцы ног, корпуса, опущенных вдоль корпуса рук. Делаются резкие повороты всего тела вправо и влево, сохраняется неподвижность шеи, рук, плеч; ступни крепко и неподвижно стоят на полу.

Подражая тряпичным куклам, необходимо снять излишнее напряжение в плечах и корпусе; руки висят пассивно.

В этом положении нужно короткими толчками поворачивать тело то вправо, то влево; при этом руки взлетают и обвиваются вокруг корпуса, голова поворачивается, ноги также поворачиваются, хотя ступни остаются на месте. Движения исполняются по несколько раз подряд, то в одной, то в другой форме.

«Цветочек»

Потянуться вверх, напрягая до кончиков пальцев весь корпус («цветочек встречает солнышко»). Затем последовательно уронить кисти («спряталось солнышко, головка цветочка поникла»), согнуть руки в локтях («стебелек сломался»), освободив от напряжения мышцы спины, шеи и плеч, позволить корпусу, голове и рукам пассивно «упасть» вперед и слегка согнуть колени («завял цветочек»).

«Веревочки»

Слегка наклониться вперед, подняв руки в стороны и затем уронив их. Повиснув, они пассивно покачиваются, пока не остановятся. Активно раскачивать руками после падения не следует. Можно подсказать игровой образ: ронять руки, как веревочки.

«Стряхнуть воду с платочков»

Руки согнуть в локтях, кисти свисают ладонью вниз. Движением предплечья несколько раз подряд сбросить их вниз пассивно. Перед этим движением полезно сжать кисти в кулаки, чтобы яснее почувствовать разницу в напряженном и расслабленном состоянии мышц.

«Незнайка»

Поднять плечи как можно выше, затем дать им свободно опуститься в нормальное положение (сбросить их).

«Крылья самолета и мягкая подушка»

Поднять руки в стороны, до предела выпрямив все суставы, напрячь все мышцы от плеча до концов пальцев (изображая крылья самолета). Затем, не опуская рук, ослабить напряжение, давая плечам слегка опуститься, а локтям, кистям и пальцам — пассивно согнуться. Руки как бы ложатся на мягкую подушку.

«Мельница»

Свободное круговое движение рук, описывающих большие круги вперед и вверх. Движение маховое: после быстрого, энергичного толчка руки и плечи освобождаются от всякого напряжения, описав круг, свободно падают. Движение выполняется непрерывно, несколько раз подряд, в довольно быстром темпе (руки летают, как «не свои»). Необходимо следить, чтобы в плечах не возникло зажимов, при которых сразу нарушается правильное круговое движение и появляется угловатость.

«Маятник»

Перенесение тяжести тела с пяток на носки и обратно. Руки опущены вниз и прижаты к корпусу. Тяжесть тела переносится медленно вперед на переднюю часть ступни и на пальцы; пятки от пола не отделяют; все тело слегка наклоняется вперед, корпус при этом не сгибается. Затем тяжесть тела так же переносится на пятки. Носки от пола не отделяются. Перенесение тяжести тела возможно и в другом варианте: с ноги на ногу из стороны в сторону. Движение осуществляется на расставленных ногах, руки правая и левая прижаты к корпусу. Раскачивание с ноги на ногу медленное, без отрыва от пола.

«Паровозики»

Круговые движения плечами. Руки согнуты в локтях, пальцы собраны в кулачок. Непрерывное неторопливое круговое движение плечами вверх-назад — вниз-вперед. Локти от корпуса не отводятся. Амплитуда во всех направлениях должна быть максимальной. При отклонении плеч назад напряжение усиливается, локти сближаются, голова отклоняется назад. Упражнение выполняется несколько раз без остановки. Желательно, чтобы движение плеч начиналось вверх и назад, а не вперед т.е. расширяя, а не сужая грудную клетку.

«Кошка выпускает когти»

Постепенное выпрямление и сгибание пальцев и кистей рук. Руки согнуть в локтях, ладони вниз, кисти сжать в кулачки и отогнуть вверх. Постепенно с усилием выпрямлять все пальцы вверх и разводить их до предела в стороны («кошка выпускает когти»). Затем без остановки согнуть кисти вниз, одновременно сжимая пальцы в кулачок («кошка спрятала когти»), и, наконец, вернуться в исходное положение. Движение повторяется несколько раз безостановочно и плавно, но с большим напряжением. Позднее в упражнении следует включить движение всей руки — то сгибая ее в локтях и приводя кисть к плечам, то выпрямляя всю руку («кошка загребает лапками»).

«Великаны и гномы»

Положив руки на пояс, встать пяточками вместе, носочки отведя в стороны. Не спеша подняться на полупальцы, продолжая держать пятки вместе. После короткой паузы опуститься на всю ступню, не перенося тяжесть на пятки.

Игра: «Пантомимы»

Цель: учить детей элементам искусства пантомимы, развивать выразительность мимики. Совершенствовать исполнительские умения детей в создании выразительного образа.

1. Одеваемся на улицу. Раздеваемся.
2. Много снега — протопчем тропинку.
3. Моем посуду. Вытираем.
4. Мама с папой собираются в театр.
5. Как падает снежинка.
6. Как ходит тишина.
7. Как скачет солнечный зайчик.
8. Жарим картошку: набираем, моем, чистим, режем, жарим, едим.
9. Едим щи, попалась вкусная косточка.
10. Рыбалка: сборы, поход, добывание червей, закидывание удочки, лов.
11. Разводим костер: собираем разные ветки, колем щепочки, зажигаем, подкладываем дрова. Потушили.
12. Лепим снежки.
13. Расцвели, как цветы. Завяли.

14. Волк крадется за зайцем. Не поймал.
 15. Лошадка: бьет копытом, встряхивает гривой, скачет (рысью, галопом), приехала.
 16. Котенок на солнышке: жмурится, нежится.
 17. Пчела на цветке.
 18. Обиженный щенок.
 19. Обезьяна, изображающая вас,
 20. Поросяенок в луже.
 21. Наездник на лошади.
 22. Невеста на свадьбе. Жених.
 23. Бабочка порхает с цветка на цветок.
 24. зуб болит.
 25. Принцесса капризная, величественная.
 26. Бабушка старенькая, хромает.
 27. Холодно: мерзнут ноги, руки, тело.
 28. Ловим кузнечика. Ничего не получилось.
 29. Сосулька.
- У нас под крышей
Белый гвоздь висит (руки подняты вверх).
Солнце взойдет —
Гвоздь упадет (расслабленные руки падают вниз, присесть).
30. Теплый луч упал на землю и согрел зернышко. Из него проклюнулся росток. Из него вырос прекрасный цветок. Он нежится на солнце, подставляет теплу каждый лепесток, поворачивая головку к солнцу.
 31. Стыдно: брови приподняты вверх и сведены, плечи приподняты.
 32. Я не знаю.
 33. Гадкий утенок, его все гонят (голова опущена, плечи сведены назад).
 34. Я — страшная гиена, Я — гневная гиена.
От гнева на моих губах Всегда вскипает пена.
 35. Пожарить глазунью. Съесть.

36. «Мы в лесу». Звучит «Сладкая греза» П.И. Чайковского. Все дети выбирают себе образ на заданную тему, придумывают сюжет и воплощают его в движениях. Музыка остановилась, и дети остановились, взрослый задает вопросы детям.— Ты кто? — Жучок. — Что делаешь? — Сплю. И т.д.

Цель: закреплять выразительные приемы создания игрового образа. следить за тем, чтобы дети сами подмечали различия в исполнении своих друзей и стремились находить свои движения, мимику.

1. Предложить детям пройти по камешкам через ручей от лица любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору.
2. Предложить ребенку от лица любого персонажа подкрасться к спящему зверю (зайцу, медведю, волку).
3. Предложить ловить бабочку или муху от лица различных персонажей.
4. Изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, чтобы все три медведя вели себя и действовали по-разному.

Пальчиковые игры

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.)

Игры на пальцах

Цели: • развивать мелкую моторику рук в сочетании с речью;

Педагог 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.

Игры мимика лица и жесты

Расскажи стихи с помощью мимики и жестов.

«Убежало молоко» (М.Боровицкая)

Цель: развивать пантомимические навыки у детей

Разогрелось — и назад:

Вниз по лестнице скатилось, Вдоль по улице летело,

Вдоль по улице пустилось, Вверх по лестнице пыхтело

Через площадь потекло, И в кастрюлю заползло,

Постового обошло, Отдуваясь тяжело.

Под скамейкой проскочило, Тут хозяйка подроспела:

Трех старушек подмочило, Закипело?

Угостило двух котят, Закипело!

В пантомиме участвуют все дети. Перед началом можно вспомнить и спросить детей, видели ли они, как «убегает» из кастрюли молоко.

Стихотворение читается несколько раз, уточняются движения и мимика.

Детей можно разделить на подгруппы: зрители и актеры. Затем дети меняются.

Цель: научить детей владеть своим телом, свободно и непринуждённо пользоваться движениями своих рук и ног. Формировать простейшие образно-выразительные умения.

«Лисичка подслушивает»

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут Котик с Петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Поза: ногу выставить вперед, корпус тела слегка также наклонить вперед.

Выразительные движения: голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо), взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть.

«Кузнечик»

Девочка гуляла в саду и вдруг увидела большого зеленого кузнечика. Стала она к нему подкрадываться. Только протянула руки, чтобы прикрыть его ладошками, а он прыг — и вот уже стрекошет совсем в другом месте.

Выразительные движения: шею вытянуть вперед» пристальный взгляд, туловище слегка наклонить вперед, ступать на пальцы.

«Вкусные конфеты»

У девочки в руках воображаемая коробка конфет. Она протягивает ее по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом разворачивают бумажки и берут конфету в рот. По ребячьим лицам видно, что угощение вкусное.

Мимика: жевательные движения, улыбка.

«Новая кукла»

Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, показывает всем желанный подарок, прижимает ее к себе и снова кружится.

«После дождя»

Жаркое лето. Только прошел дождь. Дети осторожно ступают, ходят вокруг воображаемой лужи, стараясь не замочить ног. Потом, расшалившись, прыгают по лужам так сильно, что брызги летят во все стороны. Им очень весело.

«Цветок»

Теплый луч солнца упал на землю и согрел семечко. Из него проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая головку вслед за солнцем.

Выразительные движения: сесть на корточки, голову и руки опустить; поднять голову, распрямить корпус, руки поднять в стороны, затем вверх — цветок расцвел; голову слегка откинуть назад, медленно поворачивать ее вслед за солнцем.

Мимика: глаза полузакрыты, улыбка, мышцы лица расслаблены.

«Танец розы»

Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

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.

«Кто я»

Взрослый или ребенок жестом, мимикой, звуком изображает что-то или кого-то: поезд, машину, чайник, дерево, собаку, доброго волшебника, Муху-Цокотуху, самовар. Детям предлагают отгадать изображенный предмет. После правильного ответа следует спросить, как ребенок догадался и узнал то, что изображалось.

Игра: «У зеркала». Ролевая гимнастика у зеркала.

Цель: , совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

1) Нахмуриться, как:

- а) король,
- б) ребенок, у которого отняли игрушку,
- в) человек, скрывающий улыбку.

2) *Улыбнуться, как:*

- а) вежливый японец,
- б) собака своему хозяину,
- в) мать младенцу,
- г) младенец матери,
- д) кот на солнце.

3) **Сесть, как:**

- а) пчела на цветок,
- б) наказанный Буратино,
- в) обиженная собака,
- г) обезьяна, изображавшая вас,
- д) наездник на лошади,
- е) невеста на свадьбе.

«Игра с платком». Предложить ребенку с помощью платка, движений, мимики изобразить:

- а) бабочку,
- б) лису,
- в) принцессу,
- г) волшебника,
- д) бабушку,
- е) фокусника,
- ж) больного с зубной болью.

Игры на развитие выразительной мимики.

Цель: учить использовать выразительную мимику для создания яркого образа.

1. Соленый чай.
2. Ем лимон.

3. Сердитый дедушка.
4. Лампочка потухла, зажглась.
5. Грязная бумажка.
6. Тепло-холодно.
7. Рассердились на драчуна.
8. Встретили хорошего знакомого.
9. Обиделись.
10. Удивились.
11. Испугались забияку.
12. Умеем лукавить (подмигивание).
13. Показать, как кошка выпрашивает колбасу (собака).
14. Мне грустно.
15. Получить подарок.
16. Две обезьяны: одна гримасничает — другая копирует первую.
17. Не сердись!
18. Верблюд решил, что он жираф,
И ходит, голову задрав.
У всех он вызывает смех,
А он, верблюд, плюет на всех.
19. Встретил ежика бычок
И лизнул его в бочок.
А лизнув его бочок,
Уколол свой язычок.
А колючий еж смеется:
— В рот не суй что попадетсЯ!
20. Будь внимателен.
21. Радость.
22. Восторг.
23. Я чищу зубы.

Игры- этюды:

Цель: развивать детское воображение. Обучать детей выражению различных эмоций и воспроизведению отдельных черт характера.

1. Представьте раннее утро. Вчера вам подарили новую игрушку, вам хочется везде носить ее с собой. Например, на улицу. А мама не разрешила. Вы обиделись (губки «надули»). Но это же мама — простили, улыбнулись (зубы сомкнуты).

2. Представьте себя собачкой в будке. Серьезная собачка. Ага, кто-то идет, надо предупредить (рычим).

3. Берем снежинку в руку и говорим ей хорошие слова. Говорим быстро, пока не растаяла.

4. Я работник сладкий,

Целый день на грядке:

Ем клубнику, ем малину,

Чтоб на всю наесться зиму...

Впереди арбузы — вот!..

Где мне взять второй живот?

5. На носочках я иду —

Маму я не разбужу.

6. Ах, какой искристый лед, А по льду пингвин идет.

7. Мальчик гладит котенка, который прикрывает глаза от удовольствия, мурлычет, трется головой о руки мальчика.

8. У ребенка в руках воображаемый кулек (коробка) с конфетами. Он угощает товарищей, которые берут и благодарят. Разворачивают фантики, кладут конфеты в рот, жуют. Вкусно.

9. Жадный пес

Дров принес,
Воды наносил,
Тесто замесил,
Пирогов напек,
Спрятал в уголок
И съел сам.

Гам, гам, гам!

10. Мама сердито отчитывает своего сына, промочившего ноги в луже

11. Дворник ворчит, выметая из подтаявшего снега прошлогодний мусор.

12. Весенний снеговик, которому весеннее солнце напекло голову;
испуганный, ощущает слабость и недомогание.

13. Корова, тщательно пережевывающая первую весеннюю травку.
Спокойно, с наслаждением.

14. Был у зайца дом как дом

Под развесистым кустом

, И доволен был косою:

— Крыша есть над головой! — ""

А настала осень,

Куст листочки сбросил,

Дождь как из ведра полил,

Заяц шубу промочил. —

Мерзнет заяц под кустом:

— Никудышный этот дом!

15. Шерсть чесать — рука болит,

Письмо писать — рука болит,

Воду носить — рука болит,

Кашу варить — рука болит,

А каша готова — рука здорова.

16. У забора сиротливо

Пригорюнилась крапива.

Может, кем обижена?

Подошел поближе я,

А она-то, злюка,

Обожгла мне руку.

17. Шар надутый две подружки

Отнимали друг у дружки.

Весь перецарапали! Лопнул шар,

А две подружки посмотрели —

Нет игрушки, сели и заплакали...

18. Что за скрип? Что за хруст? Это что еще за куст?

— Как быть без хруста, Если я — капуста.

(Руки отведены в стороны ладонями вверх, плечи приподняты, рот раскрыт, брови и веки приподняты.)

19. Полюбujemyся немножко,

Как ступает мягко кошка.

Еле слышно: топ-топ-топ

, Хвостик книзу: оп-оп-оп.

Но, подняв свой хвост пушистый,

Кошка может быть и быстрой.

Ввысь бросается отважно,

А потом вновь ходит важно.

Игра: «Музыкальный диалог»

Цель: побуждать детей сочинять свой ответ, импровизируя мелодию.
Заданные тексты:

1. Два цыпленка под веревкой Машут крыльями неловко:

— Ах, какой большой червяк! Не достать его никак!

(Предполагаемый ответ: «Это не червяк».)

2. У колодца пес сидит И не приближается:

— На цепи ведро висит... Может быть, кусается?.

(Предполагаемый ответ: «Ведром из колодца набирают воду».)

3. Ходят куры у дорожек, Квохчут в переулочке:

— Неужели же из крошек Вырастают булочки?

(Предполагаемый ответ: «Наоборот, крошки получаются из булочек».)

4. Жеребеночек из стога Ухватил травы немного:

— Не видал я до сих пор Таких больших и вкусных гор.

(Предполагаемый ответ: «Это стог сена, а не гора».)

5. На забор котенок влез, Стал он ростом до небес. Замяукал: «Ой, друзья! Посмотрите — вырос я!»

(Предполагаемый ответ: «Нет, не вырос».)

6. Щенок сидит у будки,

Сидит вторые сутки.

Никак не может он понять,

Куда уходит солнце спать.

(Предполагаемый ответ: «За гору» и т.д.)

7. Ходит по лесу теленок,

В рыжих пятнышках бока.

— Почему в траве зеленой Не бывает молока?

(Отвечают дети.)

Игры на развитие пластики.

Цель: развивать двигательную способность, моторику разных частей тела, координацию движений, умение выполнять движения по тексту.

1. Два притопа, Два прихлопа,

Ежики, ежики (вращения кистями)

Наковали, наковали (удары кулачком по кулачку)

Ножницы, ножницы (перекрещивание рук).

Бег на месте,

Бег на месте,

Зайчики, зайчики (прыжки).

Ну-ка, дружно,

Ну-ка, вместе (пружинка),

Девочки-мальчики.

2. Нужно спортом заниматься

(«натягиваем» спинку, плечи назад):

Каждый день тренироваться.

Мы начнем сейчас без промедления.

И ногами дружно топать,

И в ладоши громко хлопать —

Выполняем правильно движения.

Повороты влево-вПраво,

Занимаемся на славу.

Будем все здоровыми и сильными!

А теперь — прыжки на месте,

Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе —
Мы должны быть самыми красивыми!

3. Жили-были дед и баба

На поляне у реки
И любили очень-очень
На сметане колобки.

Хоть у бабки мало силы (наклоны вперед с движением рук),

Бабка тесто замесила.

Вышел ровный,

Вышел гладкий,

Не соленый

И не сладкий,

Очень круглый,

Очень вкусный, :

Даже есть его

Нам грустно.

Мышка серая бежала

Колобочек увидала.

Ах! Как пахнет

Колобочек (нюхаем)

Дайте

Хоть кусочек!

С колобочка

Толку мало—

Скачет глупый

Где попало.

Надо взять

Наш колобочек

И запрятать

Под замочек (показываем руками).

4. (Наклоны влево-вправо, руки скользят по туловищу.)

Я повторяю по утрам (наклоны вперед-назад, рукина поясе):

Мой позвоночник —

Гибок, прям,

Когда я сплю, (руки «полочкой»)

Стою, сижу (руки на колени),

За позвоночником слежу (замок запястьями рук, руки заводятся поочередно через каждое плечо за спину).

Я позвоночник берегу (гладим ладонью одной руки по животу, тыльной стороной другой руки" — по спине)

И от болезней убегу.

5. У оленя — дом большой (руки крест-накрест над головой,)

Он глядит в свое окошко.

Зайка по полю бежит,

В дверь к нему стучится.

Дверь скорей, Олень, открой,

Там в лесу охотник злой (изобразить, что держа тружье).

Зайка, зайка, забегай (маним), Лапу мне давай.

6. Шла коза по лесу, по лесу, по лесу,

Нашла себе принцессу, принцессу, принцессу,

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Головкой покачаем... И начнем сначала.

7. Я на скрипочке играю:

Тир-ли-ли да тир-ли-ли

Скачут зайки на лужайке,

Тили-ли да тили-ли.

А теперь на барабане:

Трам-там-там, трам-там-там.

В страхе зайцы разбежались

По кустам, по кустам.

8. Я скачу, скачу, скачу

И веревочку кручу.

Ты, веревочка, крутись,

Пляске русской поучись.

9. Как у наших у ворот

Дворник улицу метет,

Дворник улицу метет,

Все соринки подберет.

Вышел козлик погулять

Стал он прыгать и скакать.

Козлик ножками стучит,

По-козлиному кричит: «Бе-е!»

Каблучками я стучу (ковырялочка),

Пляску русскую учу (дробь)

. Пляска русская моя замечательная!

Сяду-встану, сяду-встану

И как мячик поскачу.

Приседать я не устану,

Я танцором стать хочу.

10. Лыжи весело берем

И по снегу все пойдем.

По сугробам высоко Ноги поднимаем,

А по льду совсем легко,

Тихонечко шагаем.

Мы деревья и кусты

Змейкой обойдем,

И к пушистой елке

Вскоре мы придем.

12. Гусь купил себе гармошку,

Но дырявую немножко.

Широко гармошка пела,

По-гусиному шипела.

13. На паркете восемь пар —

Мухи танцевали,

Увидали паука,

В обморок упали.

14. Наши язычки устали,

А вот шейки отдыхали

. Ну-ка, шейка, повертись,

Ну-ка, шейка, порезвись

Всем привет на свете:

Мамам, папам, детям!

Мы своей головкой покачаем ловко:

Ой-ой-ой, покачаем головой.

15. Дети по лесу гуляли,

За природой наблюдали,

Вверх на солнце посмотрели,

И их лучики согрели.

Бабочки летали, крылышками махали.

Дружно хлопнем]

Раз, два, три, четыре, пять!

Надо нам букет собрать.

Раз — присели, два — присели,

В руках ландыши запели.

Справа звон — динь-дон,

Слева — динь-дон!

На нос села пчела, ишь какая она!

Мы листочки приподняли,

В ладошки ягодки собрали (имитация движений).

16. Я иду, я иду, поднимая ножки,

У меня на ногах — новые сапожки.

Высоко, высоко поднимаю ножки,

Чтобы всем показать новые сапожки.

Ай-ай-ай! Посмотри, лужа-то какая!

Ай-ай-ай! Посмотри, лужа-то большая

Высоко, высоко, высоко подпрыгну.

Не боюсь, не боюсь, лужу перепрыгну.

Игра: «Звероробика» (музыка Б. Савельева, слова А. Хаита)

Уселась кошка на окошко И стала лапкой уши мыть. Понаблюдав за ней
немножко, Ее движенья можем повторить.

Припев: Раз, два, три — ну-ка, повтори! Раз, два, три — ну-ка, повтори! Три,
четыре, пять — повтори опять! Три, четыре, пять — повтори опять!

Змея ползет лесной тропой, Как лента, по земле скользит, А мы движение
такое Рукою можем вам изобразить.

Припев.

Весь день стоит в болоте цапля

И ловит клювом лягушат.

Не трудно так стоять ни капли

Для нас, для тренированных ребят.

Припев.

Живет на свете очень много

Мартышек, кошек, птиц и змей.

Но, человек, ты друг природы

И должен знать повадки всех зверей.

Припев.

Игра: . «Солдаты» (пальчиковый игротренинг)

Ладони сомкнуты. Мизинцы — дети (говорят тоненьким голосом).

Безымянные пальцы — мама (говорит обычным голосом).

Средние пальцы — папа (говорит низким голосом).

Указательные пальцы — солдаты (говорят басом).

Скрещенные большие пальцы — порог избы.

Ночь. В избе все спят. Раздается стук.

Солдаты. Тук-тук! Указательные пальцы постуки-

вают друг о друга.

Дети. Кто там? Мизинцы постукивают друг о

друга.

Солдаты. Два солдата. Указательные пальцы постуки-

Пришли переночевать! вают друг о друга.

Дети. Спросим у мамы. Мизинцы постукивают друг о

Мама! друга.

Мама. Что, дети? Безымянные пальцы постукива-

ют друг о друга.

Дети. Два солдата. Мизинцы постукивают друг о

Пришли переночевать! друга.

Мама. Спросите у папы! Безымянные пальцы постукивают друг о друга.

Дети. Папа! Мизинцы постукивают друг о

друга.

Папа. Что, дети? Средние пальцы постукивают

друг о друга.

Дети. Два солдата. Мизинцы постукивают друг о

Пришли переночевать, друга.

Папа. Впустите! Средние пальцы постукивают

друг о друга.

Дети. Входите! Мизинцы постукивают друг о

друга.

Солдаты. Ах, Указательные пальцы «пля-

Какая благодать, шут», совершая перекрестные

Что пустили ночевать! движения.

Войдем!

Сомкнутые ладони повернуть пальцами к груди, затем следует быстрый оборот рук на 180° так, чтобы соприкоснулись тыльные стороны ладоней. Руки вытягиваются вперед

Картотека игр-пантомим

Игра – пантомима «Утка»

Цель. Развивать пантомимические навыки, мелкую моторику 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 шею, едят.

Игра-пантомима «Муравейник»

Цель. Учить отождествлять себя с заданным персонажем, побуждать к самостоятельному

выбору роли.

Представьте себе, что вы идете по лесу. Солнышко припекает, до дома далеко, ваши ноги устали,

и вы решили отдохнуть. А вот и пень!

Сели на пенек, вытянули ноги, глаза прикрыли, отдыхаете.

И вдруг... что это? Кто-то ползет по вашим ногам... Ой, это муравьи! Вы сели на пень-

муравейник! Скорее стряхивайте с себя муравьев и осторожно, чтобы не раздавить их, отпрыгивайте в

сторону...

Игра проводится несколько раз коллективно и по желанию индивидуально.

Игра-пантомима «Мухи»

Цель. Развивать пантомимические навыки и творческое воображение

Детям предлагается внимательно прослушать стихотворение, затем педагог читает, а дети, не

произнося ни слова, «показывают» стихотворение мимикой и жестами. Можно использовать

музыкальное сопровождение.

На паркете в восемь пар мухи танцевали.

Увидали паука — в обморок упали.

Ах!

Стихотворение разыгрывается несколько раз. (Можно менять музыку.)

Игра-пантомима «Жадный пес»

Цель. Развивать пантомимические навыки.

Педагог читает текст, дети имитируют движения по тексту:

Жадный пес — Тесто замесил,

Дров принес. Испек пирожок,

Печку затопил, Сел в уголок

Воды наносил, И съел его сам! АМ!

После каждой строки делайте паузу, чтобы дети успели импровизировать в движениях задания. Если

есть затруднения, то вступайте в игру сами или наводящими вопросами помогите детям добиться более

убедительной игры (Как тяжело нести дрова! Целая охапка в руках, под их тяжестью мы согнулись и т.д.)

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

Цель. Развивать пантомимические навыки.

Педагог читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород, Зайка с радостью идет.

Ровненьких две грядки. Но сначала все вскопает,

Там играл зимой в снежки, А потом всё разровняет,

Ну а летом — в прятки. Семена посеет ловко

А весной в огород И пойдет сажать морковку.

Ямка — семя, ямка — семя,

И глядишь, на грядке вновь

Вырастут горох, морковь.

А как осень подойдет,

Урожаи свои соберет.

И как раз — здесь закончился рассказ!

Игра-пантомима «Сугроб»

Цель: Развивать пантомимические навыки, воображение; воспитывать коммуникативность.

Дети имитируют движения по тексту.

На поляне сугроб. Большой-пребольшой. Но вот пригрело солнышко. Сугроб тихонечко стал

оседать под лучами теплого солнца. И медленно потекли из сугроба маленькие ручейки. Они еще сонные

и слабенькие. Но вот солнце пригрело еще сильнее, и ручейки проснулись и быстро, быстро побежали,

огибая камушки, кустики, деревья. Вскоре они объединились, и вот шумит в лесу бурная река. Бежит

река, увлекая с собой прошлогодние листья и ветки. И вскоре река влилась в озеро и исчезла.

— Почему река исчезла в озере?

Игра-пантомима «Медвежата»

Цель: Развивать пантомимические навыки.

А вот посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата. Но вот

пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу. Вода попала на нос, уши,

лапы медвежат.

Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги. Раздвинув лапами

сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза. Медвежата прикрывают лапами глазки и

рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий

воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного! Дальше возможна импровизация.

Игра-пантомима «Кто живет в Африке?»

Цель. Учить свободно двигаться, используя все окружающее пространство;

формировать навыки импровизации.

Перед игрой педагог выставляет на фланелеграфе иллюстрации с изображением африканских животных

(жираф, слон, лев, носорог, бегемот, зебра, обезьяны...).

— Знакомы ли вам эти животные? (Ответы детей.)

— Представьте себе, что вы попали в жаркую Африку и превратились в этих животных. Вы не

говорите, кем вы стали, а я попробую это отгадать.

Включается фонограмма «Чунга-чанга», дети имитируют движения выбранного животного, а

Педагог пытается отгадать.

Игра – пантомима «В гостях у сказки»

Цель: Развивать пантомимические навыки.

Дети выбирают карточки с изображением сказочных персонажей.

Показать, как Коза (Баба Яга, Красная Шапочка и др.)

- смотрит в зеркало;
- пробует любимое блюдо;
- пробует нелюбимое блюдо;
- выслушивает комплимент;
- выслушивает замечание;
- садится на стул.

Игра – пантомима «Загадка»

Цель: Развивать пантомимические навыки.

Играющие делятся на две команды: одни загадывают загадки, изображают, а другие отгадывают. В ходе игры команды меняются заданиями.

— в магазине (игрушек, овощном, гастрономе, мебельном и пр.) — отгадать, какой товар нужен

покупателю или какой товар стоит на полке;

— в зоопарке: отгадать, кто сидит в клетке;

— отгадать профессию (по характерным движениям и позе);

- отгадать, каким образом происходило путешествие (на лодке, самолетом, поездом и пр.);
- отгадать настроение (по позе, выражению лица, походке и т. д.);
- отгадать, какая на улице погода;
- определить по походке прохожего (балерина, солдат, «задавака», очень старый человек, манекенщица, человек, которому жмут ботинки, и т. д.).

Игра – пантомима «Если бы.....»

Цель: Развивать пантомимические навыки

1. Подойти к столу и рассмотреть его, будто это:

- королевский трон,
- аквариум с экзотическими рыбками,
- костер,
- куст цветущих роз.

3. Передать книгу друг другу так, как будто это:

- кирпич,
- кусок торта,
- бомба,
- фарфоровая статуэтка и т. д.

4. Взять со стола карандаш так, как будто это:

- червяк,
- горячая печёная картошка,
- маленькая бусинка.

5. Пройти по линии, нарисованной мелом, как по канату.

6. Выполнять различные действия:

- чистить картошку,
- нанизывать бусы на нитку,
- есть пирожное и т. д.

Игра «Воображаемое путешествие»

Цель. Развивать воображение, фантазию, память детей; умение общаться в предлагаемых обстоятельствах.

Педагог. Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а вы должны представить, увидеть его мысленно и делать то, что вам подскажет воображение. Итак, возьмите со стульчиков воображаемые рюкзаки, наденьте их, выйдите на середину комнаты. Перед вами поляна, полная полевых цветов и ягод. Рвите цветы для букетов. Собирайте ягоды. Но сначала определите для себя, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить у вас: «Что это?» Учтите, все ягоды растут в траве, а значит, их, не сразу можно увидеть — траву нужно осторожно раздвигать руками. Теперь мы идем дальше по дороге к лесу. Здесь течет ручей, через который перекинута доска. Идите по доске. Мы вошли в лес, где много грибов и ягод, — осмотритесь. Теперь мы отдохнем и перекусим. Достаньте из рюкзаков завтраки, которые вам дала в дорогу мама, и перекусите. А я буду угадывать, что вы «едите».

Игра «Бродячий цирк»

Цель. Развивать фантазию и способность к импровизации; побуждать детей к участию в театрализованной игре, поощрять творческую инициативу; расширять знания детей о цирке, обогащать словарный запас; воспитывать доброжелательные партнерские отношения.

Под ритмичную музыку (цирковой туш) педагог читает стихотворение, дети идут по кругу и приветственно машут рукой: Для радости ребячьей приехал цирк бродячий.

В поющем и звенящем, в нем всё как в настоящем:

Гимнаст летит, и скачет конь, лисица прыгает в огонь,

Собачки учатся считать, выходят пони их катать.

Мартышка к зеркалу спешит, и клоун публику смешит.

Педагог объявляет номера:

— Первый номер нашей программы «Канатоходцы»!

Педагог кладет на пол ленту. Под музыкальное сопровождение дети, подняв руки в стороны, проходят по ленте, представляя, что это канат, натянутый в воздухе.

— Второй номер нашей программы — «Знаменитые силачи».

Мальчики поднимают воображаемые гири, штанги.

— Третий номер нашей программы — «Ученые собачки» под руководством знаменитой дрессировщицы... (Педагог называет имя девочки.)

Дети-собачки садятся на корточки, дрессировщик дает задания: танцуют; решают задачки по картинкам; прыгают через кольцо; поют.

Антракт

В антракте всем зрителям и участникам представления «буфетчица» раздает воображаемое мороженое.

Игра – пантомима «Скульптор и глина»

Цель. Развитие коммуникативных способностей.

Дети распределяются парами и занимают свободное место в зале,

Договариваются между собой, кто из них «Скульптор», а кто —

«Глина».

Скульпторы лепят из Глины: животных, спортсменов, игрушки, сказочных персонажей.

Затем играющие меняются ролями.

Примечание: выбирается несколько экспертов, которые отгадывают, что слепил Скульптор.

После разгадки Скульптура (Глина) расколдовывается и перестает сохранять позу.

КАРТОТЕКА ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ИГР

Игра «Измени голос»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.

любого, придуманного ими сказочного персонажа (лисы, Дети приветствуют друг друга от имени зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог по-могает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

Игра «Где мы были, мы не скажем»

Цель. Развивать внимание, память, образное мышление детей.

Водящий, которого выбирают дети, уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с педагогом договариваются, кого или что они будут изображать. Затем входит водящий и говорит: «Расскажите, где вы были, что вы делали?» Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем» (если они договорились изображать действие) или «Кого видели, покажем» (если они изображают животное) т.д. В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

Игра «Дедушка Молчок»

Цель. Развивать выразительность жестов, мимики, голоса.

Дети сидят в творческом полукруге. Проводится игра «Дедушка Молчок». Педагог. Сегодня к нам в гости придет дедушка Молчок. Когда он появляется, становится тихо. Дедушка очень добрый, он любит детей и знает много интересных игр.

Чики-чики-чики-чок,

Здравствуй, дедушка Молчок!

Где ты? Мы хотим играть,

Много нового узнать.

Где ты, добрый старичок? Тишина... Пришел Молчок. Не спугни его смотри,

Тс-с-с, ничего не говори. Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать дедушку, жестом призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» дедушку (надевает бороду и шапку) и действует от его имени: здоровается, говорит, что очень спешил к ребятам, потому что любит играть. Предлагает детям поиграть в игру «Узнай, кто говорит от другого имени». С помощью считалки выбирают водящего. Педагог от имени дедушки читает текст. Ребенок, на которого указывает Молчок, отвечает на вопрос, изменив голос. Водящий угадывает, кто из детей говорит от другого имени.

Сидит кукушка на суку,

И слышится в ответ...

«Ку-ку», — отвечает ребенок, на которого указывает дедушка Молчок.

А вот котенок в углу, Мяукает он так... (Мяу! Мяу!)

Щенок прогавкает в ответ,

Услышим вот что мы вослед... (Гав! Гав!)

Корова тоже не смолчит,

А вслед нам громко замычит... (Му-у!)

А петушок, встретив зарю, Нам пропоет... (Ку-ка-ре-ку!)

Паровоз, набравши ход, Тоже весело поет... (У-у-у!)

Если праздник, детвора Весело кричит... (Ура! Ура!)

Игра «Тень»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.

Дети разбиваются на пары. Один ребенок в паре — это человек, он «ходит по лесу»: собирает грибы, ягоды, ловит бабочек и т. д. Другой ребенок — его тень. Повторяя движения человека, тень должна действовать в том же ритме и выражать то же самочувствие. Педагог объясняет детям значения слов «темп» и «ритм»:! «Темп — это скорость: быстро {,медленно, совсем медленно. Ритм — это равномерное повторение определенных звуков: раз-два, тук-тук».Затем условия игры меняются. Один ребенок в паре — мышка, лягушка, зайчик, медведь, лиса, петушок, ежик (по вы-1-бору педагога), другой ребенок —его тень. Во время игры дети меняются ролями, а педагог подсказывает им, показывает! походку зверей.

Игра «Узнай по носу»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность.

Водящий уходит за занавес. Участники игры поочередно, чуть приоткрывая занавес, показывают ему руку, ногу, волосы, нос и т. д. Если водящий узнает товарища сразу, то получает фант. Игра повторяется несколько раз, водящие меняются.

Игра «Зеркало»

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.

Педагог. Представьте, что вы готовитесь к спектаклю и гримируетесь перед зеркалом. Что такое грим? Это подкрашивание лица, искусство придания лицу (с помощью специальных красок, наклеивания усов, бороды и т. п.) внешности, необходимой актеру для данной роли. Встаньте парами лицом друг к другу. Один из вас артист, а другой — зеркало. «Зеркало» внимательно следит за движениями артиста и повторяет их зеркально. Старайтесь предугадать любой жест, любую мимику. Что может делать артист?(Надевать парик, маску; укладывать волосы, класть на лицо тон, подводить брови, красить ресницы и губы;улыбаться, смеяться, плакать, грустить и т. д.) Движения должны быть плавными и неторопливыми. Не смейтесь при этом! Когда у вас бывает радостное настроение? Какие настроения вы знаете?

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 «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 «Угадай, кто я»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, память.

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 удастся сделать это с первой попытки, 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 «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 «Кто из нас самый наблюдательный?»

Цель. Развивать наблюдательность, память.

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 «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 «Ласковое слово»

Цель. Формировать у детей доброжелательное отношение 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 надевает на себя колпачок и ласково обращаем к рядом стоящему ребенку.

Например:

— Сашенька, доброе утро!

Педагог уточняет, какие добрые и ласковые слова мы можем произносить, обращаясь к своим друзьям (Здравствуйте, как я рад(а) тебя видеть; какой красивый у тебя бантик; у тебя красивое платье и т.д.).

После этого дети снова идут по кругу с песенкой. Педагог передает колпачок следующему ребенку, который должен, в свою очередь, ласково обратиться к стоящему с ним рядом малышу, и т.д.

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 «Доктор Айболит» (К. Чуковский)

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

Добрый доктор Айболит! И жучок, и паучок,

Он под деревом сидит. И медведица!

Приходи к нему лечиться, Всех излечит, исцелит

И корова, и волчица, Добрый доктор Айболит!

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 «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 с воображаемыми предметами

Цель. Развивать воображение и фантазию; побуждать детей к участию в общем театральном действии.

1. Педагог вместе с детьми произносит слова знакомого стихотворения «Мой веселый звонкий мяч», и все ударяют воображаемым мячом об пол.

2. Педагог бросает воображаемый мяч каждому ребенку, ребенок «ловит» мяч и «бросает» его обратно педагогу.

3. Дети встают в круг и передают друг другу воображаемый предмет. Игру начинает и комментирует педагог.

-----Посмотрите, у меня в руках большой мяч. Возьми его, Саша (Педагог передает «мяч» рядом стоящему ребенку).

—Ой, у тебя он стал маленький. Передавай его Насте.

—Настя, в твоих руках маленький мячик превратился в ежика. Его колючки колкие, смотри, не уколись и не урони ежа. Передай ежика Пете.

-----Петя, твой ежик превратился в большой воздушный шар. Держи его крепче за ниточку, чтобы не улетел.

Дальше импровизировать можно в зависимости от количества детей (шарик превратился в горячий блин, блин - в клубок ниток, нитки – в маленького котенка, его можно осторожно погладить, котенок превратился в румяного колобка).

Игра с воображаемым объектом

Цель. Формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

воспитывать гуманное отношение к животным. Дети в кругу. Педагог 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. Педагог передает воображаемого котенка. Наводящими вопросами помогает детям найти нужные слова и движения.

Игра «И я тоже!»

Цель. Совершенствовать внимание, наблюдательность.

Педагог говорит, что он делает, а дети по сигналу громко отвечают: «И я тоже!»: Утром я встаю... (И я тоже!) Умываюсь... Чищу зубы... Надеваю чистую одежду... Завтракаю... Выхожу на улицу... Сажусь в грязную лужу...»

Педагог. Кто это у нас поросенок, кто любит поваляться в лужах? Можно только пожалеть его мамочку. Давайте попробуем еще раз! Я люблю смотреть спектакль. (И я тоже!) Я в зале не разговариваю... Я самый аккуратный... Я на улице гуляю... Всех ребят я обижаю...

Педагог. Это кто же здесь у нас такой смелый — обижает ребят? Ребят обижать нехорошо! Но думаю, что сейчас никто не ошибется. Я люблю веселую музыку... (И я тоже!) Я танцую вместе с друзьями... (И я тоже!) А теперь покажите, как вы умеете танцевать.

Звучит музыка. Дети танцуют.

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 «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 борш 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.

Игра «Что мы делаем, не скажем, но зато покажем»

Цель. Способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел; учить действовать на сцене согласованно.

Комната делится пополам шнуром. С одной стороны находятся 6 ребят, выбранных с помощью считалки, — «дедушка и пятеро внучат». С другой стороны — остальные дети и педагог; они будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где вы побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем! Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если отгадка дана неправильно, дети называют верный ответ и после слов педагога: «Раз, два, три — догони!» бегут за шнур, в свою половину комнаты, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока ребята не пересекли линию. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата». В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, рубят топором дрова и т. п. Педагог хвалит детей за правильные действия с воображаемыми предметами, которые они! показывали в загадках.

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 «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.).

Игра «Одно и тоже 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.

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, I 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.

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. И так, 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 «Король»

Цель. Уметь действовать с воображаемыми предметами, на память физических действий(вариант народной игры).

Исполнителя роли Короля выбирают с помощью считалки:

Наша Маша рано встала,

Кукол всех пересчитала:

Две Матрешки на окошках,

Две Аринки на перинке,
Две Танюшки на подушке,
А Петрушка в колпачке
На дубовом сундучке.

Считать помогают все дети; педагог медленно, четко произносит слова считалки, чтобы ребята могли лучше запомнить их. Король сидит на «троне» с короной на голове. Дети делятся на несколько групп. Каждая группа представляет Королю свою профессию, действуя с воображаемыми предметами (повара, прачки, швеи и т.д.).

Первая группа подходит к Королю.

Работники. Здравствуй, Король!

Король. Здравствуйте!

Работники. Нужны вам работники?

Король. А что вы умеете делать?

Работники. А ты отгадай!

Король должен отгадать профессии работников. Если он отгадал верно, то дети разбегаются, а он догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится Королем. В процессе игры педагог усложняет характер

Короля — то он жадный, то злой. Если роль Короля играет девочка (Королева), то она может быть доброй, легкомысленной, сварливой и т.д. Главное в этой игре — действие с воображаемыми предметами.

Игра «День рождения»

Цель. Игра учит детей быть доброжелательными, внимательными и добрыми, Уметь действовать с воображаемыми предметами.

Педагог назначает на роль именинника ребенка. Он будет принимать гостей в день рождения. Гости по очереди дарят ему воображаемые подарки (кукла, мяч, конструктор и т. д.). Педагог должен обращать внимание на верные действия детей с воображаемыми предметами.

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 смышленей — 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.

* ИГРЫ-ПАНТОМИМЫ *

* ИГРЫ-ПАНТОМИМЫ *

МУЗЫКАЛЬНЫЙ «КОМПОТ»

Эта веселая музыкальная игра не только поднимет настроение собравшимся, но и поможет им проявить свои музыкальные способности и почувствовать себя в образе музыкантов. В зависимости от количества играющих, дети делятся на несколько команд (не более 5—6 человек в каждой).

Каждая команда получает одинаковый инвентарь: ложки (деревянные и металлические), бутылки (разных форм и размеров), стеклянные стаканы или фужеры, трещотки, детские погремушки, металлические кастрюли и чашки, деревянные молоточки и прочее. Затем играющие распределяют между собой роли гитариста, гармониста, клавишника и т. д. и пытаются изобразить не только манеру их поведения во время игры, но и сыграть связную и красивую музыку. На подготовку к игре отводится несколько минут, чтобы дети могли опробовать звучание всех своих «музыкальных инструментов» и распределить, кто на чем будет играть. Ведущий объявляет конкурс на лучший шумовой оркестр и представляет первую из соревнующихся команд. Желательно, чтобы команды выбрали для себя шуточные названия, связанные с музыкой. После просмотра выступлений выбирается победитель. Им становится та команда, шумовой оркестр которой был самым смешным и веселым. XII-XII, ХА-ХА. Можно играть как большому числу игроков, так и в маленькой компании. Ребята делятся на команды и выбирают капитанов. Ведущий пишет на небольших карточках слова и, перемешав их, предлагает каждой команде вытянуть по одной. Количество карточек должно равняться числу команд. На каждой карточке написано только одно слово. Играющие должны придумать веселую историю об этом слове и показать о нем сценку без слов, но с озвучиванием. Озвучивает ее капитан команды. При этом он не

произносит загаданного слова, а пропускает его. Задача остальных отгадать, что же за слово задано этой команде. Рассказ обязательно должен быть веселым, иначе он не засчитывается. Приводим пример рассказа про родителей, где слово «мама» заменяется словом «эта», а «папа» – словом «этот». «Эта», вся кудрявая и намарафеченная, вернулась из салона. Заглянув в предъявленные мной документы (дневник), «эта» ужаснулась и, закрыв глаза, поставила в них свой автограф. Приполз «этот» и сразу же поплыл на камбуз. Разделавшись там с жирной уткой, «этот» упал возле ящика. За разбитое окно и обиженную мной кошку «эти» ругать не стали, и я, облегченно вздохнув, решил, что день удался на славу. Варианты слов: мама, рыцарь, жадина, драчун и прочие.

«ЧАРЛИ»

Одним из замечательных актеров, умевших рассказывать публике без слов, только жестами и мимикой, веселые и комические истории, считается Чарли Чаплин. На его примере можно попробовать развить у детей творческое начало и научить их относиться ко всему с юмором. Ведущий записывает на листочках названия различных профессий: маляр, скрипач, сапожник, боксер, клоун, балерина, шофер, учитель, повар, космонавт, милиционер, лесоруб, карманник, разведчик и т. д. Эти карточки сворачиваются и тщательно перемешиваются. Каждый участник игры должен вытянуть один билет и, подготовившись, изобразить окружающим человека данной профессии, пользуясь только жестами, мимикой и пластикой. Остальным предстоит отгадать, кого изображает «пародист». Продолжать «представление» можно долго, меняя лишь тематику. Например, изображать не человека определенной профессии, а действия человека в той или иной ситуации. Ситуации могут быть такими: болит живот, дергают зуб, учат уроки, крадут конфеты и прочие.

А чтобы игра проходила интереснее и чтобы отгадать, что изображает тот или иной игрок, было намного сложнее, ведущий не должен объявлять игрокам тематику игры или же должен сочетать в одной игре сразу несколько тем. Например, билеты могут быть такими: когда собаке отдавили лапу, когда отнимают мороженое, уборка квартиры, полет во сне и т. д. Чем более разнообразны и не схожи по теме задания, тем сложнее угадать правильный ответ и тем интереснее будет игра.

ВЕСЕЛЫЕ ШУМЫ?

Перед началом игры ведущий должен провести небольшую тренировку. Он называет какое-либо животное, а играющие должны изобразить, какие звуки оно издает. Например, при слове «корова» все мычат, «кукушка» – все кукуют. Затем то же самое происходит с озвучиванием действий и

предметов. Например, ведущий называет «дверь», все изображают ее скрип, говорит – «ем», все изображают процесс еды, сопровождая его чавканьем, и т. д. После тренировки играющие делятся на несколько команд и ведущий объясняет им условия игры, которые заключаются в том, что ребятам зачитывается рассказ, а они должны его озвучить, а потом воспроизвести в виде сценки. В следующий раз озвучивать и пересказывать участники будут самостоятельно. Победившей считается команда, наиболее интересно озвучившая и показавшая свое мастерство. Рассказ должен непременно содержать как можно больше действий, требующих озвучания. Он может быть, например, таким:

"Идет лошадь по дороге и подпевает пьяному мужичку, сидящему в телеге. Проезжает она мимо дерева, на котором сидит соловей и напевает веселую песенку. Рядом, в гнезде, кричат голодные птенцы. На полях возле дороги пасутся козы и коровы, а пастух спит неподалеку. Где-то вдалеке раздается звук охотничьего рога, а за ним и яростный рев загнанного в ловушку медведя. Темнеет. Над головой начинают проноситься летучие мыши и из леса раздаются страшные звуки: воют волки, кричат совы.

Появилось село. Мужичок ударил лошадь плетью – и она побежала быстрее. Колесо заскрипело. Остановив животное возле дома, мужичок слез и зашагал к воротам, ведя лошадь на поводу. Открыв их, он вошел во двор. Через несколько минут он уже спал".

«НЕСМЕЯНА»

Эта игра позволит детям поставить себя на место известных сказочных персонажей, которые пытались рассмешить плаксивую царевну Несмеяну, и попробовать выполнить то же самое задание. На вопрос, так ли это легко, как им казалось это во время прочтения сказки, они смогут ответить только после игры.

С помощью считалочки выбирают царевна Несмеяна и царь Берендей. Остальные дети играют роль шутов. «Несмеяна» и «царь» помещаются на возвышение. Задача «Несмеяны» – ни в коем случае не рассмеяться, как бы ее ни смешили. Задача «царя» – выбрать лучшего из играющих. После распределения ролей «царь» объявляет своим подданным, что тот, кому удастся рассмешить его дочь «Несмеяну», получит от него в награду (призом в данном случае может быть какая-либо сладость) самый дорогой подарок, который у него есть.

Играющие поочередно в течение минуты должны рассмешить «Несмеяну». Тот, кому удастся это сделать, получает приз и обменивается с «Несмеяной» ролями. Игру можно продолжать до тех пор, пока на месте «Несмеяны» не побывают все игроки.

«БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА!»

Очень часто дети изображают или рисуют шаржи на соседей по парте или преподавателей, поставивших не слишком хорошую оценку, на приятелей и знакомых. Это любимое детское занятие можно переделать в веселую юмористическую игру.

Существуют два способа. Первый – художественный, когда ребятам предлагается изобразить дружеский шарж на всех присутствующих. Если это задание кажется слишком легким, его можно немного усложнить: например, нарисовать портрет друга с завязанными глазами или же всей командой изобразить петуха. В этом случае каждый участник игры рисует только часть, а все остальное дорисовывают другие игроки по очереди, также с завязанными глазами. Второй – пантомима. В этом случае каждый игрок вытягивает заранее подготовленную карточку с фамилией одной из известных личностей. Его задача – с помощью мимики изобразить выражение лица этого человека, так, чтобы окружающие смогли догадаться, что за великая личность с ними присутствует. Для усиления образа можно использовать и разнообразные аксессуары: шляпы, галстуки, платки, чтобы показать его как можно ярче. Если же ребятам долгое время не удается догадаться, кого же изображает «артист», он должен показать, также с помощью жестов и мимики, чем занимается эта личность, или же что-то, связанное с нею, чтобы облегчить задачу окружающим, например походку или любимую позу.

БЕСЕДА ГЛУХОНЕМЫХ

Наверняка многие видели фильм о глухонемых, но мало кто ни задумывался над тем, а легко ли актерам было играть эти роли. Эта игра позволяет не только внести юмор в компанию, но и убеждает детей в том, что к глухонемым не стоит относиться пренебрежительно, надо уважать их.

Все участники игры делятся на пары, напарники будут изображать двух глухонемых. Ведущий, наедине, объясняет одному из игроков пары то, о чем он должен поведать своему собеседнику. Затем все рассказываются полукругом, оставляя свободным центр.

Первая пара, выйдя на середину, изображает неожиданную встречу двух глухонемых, затем один из них (получивший задание) начинает рассказывать партнеру свою историю. Его друг должен, также жестами, задавать своему спутнику вопросы, а тот, следовательно, отвечать на них. На беседу игрокам дается не более 5 минут, а затем игроку, который внимал, необходимо рассказать, что же он понял из увиденного? Ведущий сопоставляет его ответ с тем, о чем на самом деле рассказывал игрок, и знакомит с ним окружающих.

Темы бесед можно выбрать абсолютно любые: рассказ о том, как собаке отдали лапу и игрок ее лечил, о поездке на рыбалку, о посещении музея и т. д. Чем разностороннее и обширнее выбранная тема, тем интереснее пройдет игра.

«УЗНАЙ ДРУГА»

Эта игра требует большой подготовки. Ведущий должен наедине опросить всех присутствующих о самых интересных случаях, происшедших с ними в жизни, об их прежних кличках и любимых занятиях. Затем ему надо по этому рассказу составить веселое заключение о сущности этого ребенка и только потом предложить его окружающим, задача которых – по описанию определить, о ком же из присутствующих идет речь. Ведущий выбирает одного игрока (кроме того, кто был загадан) и просит его изображать все, что он начнет словесно описывать. Естественно, что тот, кто узнал себя, не должен подавать вида. Можно также предлагать окружающим веселые описания известных личностей. В этом случае «пародисты» должны знать задание и стремиться наиболее точно передать основные черты своих «героев». Описание может быть таким:

«Эта малоизвестная личность так мала ростом, что иногда задевает головой потолок. Одна рука у этой личности кажется короче другой, потому что постоянно согнута и держит микрофон. Любит петь, а иногда и танцевать. Ее никогда не пригласит в гости карлик, но зато с Гулливером они бы точно подружились». (Филипп Киркоров)

«СОЧИНЯЕМ СКАЗКИ САМИ»

Играющие делятся на несколько команд. Ведущий раздает командам листики бумаги и карандаши. Задача игроков – за 5—6 минут придумать веселую юмористическую сказку, начинающуюся словами: «Жили были...» и заканчивающуюся: «Ну надо же!» По прошествии установленного времени все по очереди зачитывают свои сказки, но таким образом, чтобы они сопровождалась звуковым оформлением или каким-либо другим дополнением, а также участием в представлении остальных ребят. Игроки также могут зачитать и сразу же не только проиграть эту сказку, но и перевести ее на язык жестов или же придумать что-то еще.

ВЕК НЫНЕШНИЙ, ВЕК МИНУВШИЙ

Играющие делятся на несколько команд. Ведущий объясняет им, что они должны представить себе, будто все они вернулись из школы с шестью

двойками. Их задача – изобразить, что же будет происходить дома после их возвращения. Но первой команде необходимо проиграть эту ситуацию в образе семьи неандертальцев, второй – в древнеславянской семье. Третья команда поведает, как бы это происходило при Петре Первом, а четвертая воспроизведет все в настоящем времени. В зависимости от количества команд, задания будут увеличиваться. Например, эту же ситуацию можно предложить воспроизвести в будущем, среди «аборигенов» или «китайцев», и т. д. Само задание также может меняться: например, на «признание в любви», «охоту» и т. д. На подготовку командам отводится 6—7 минут. Победителем считается та команда, которая живописнее воспроизведет данную ситуацию.

«ЩАС СПОЮ»

Оказывается, не только рассказы и анекдоты могут рассмешить людей и наполнить дом улыбками, это может сделать и абсолютно любая песня. Все дело в том, как ее спеть. Эта игра поможет детям не только проявить свои музыкальные способности, но и свой артистизм и умение вживаться в заданную роль. Способов проведения игры множество. Например, каждая команда может подготовить и спеть любую шуточную песенку несколько раз, но первый раз спеть, как бы это сделал пьяный человек, второй – как бы ее спел заика, третий – как споет человек с каким-либо акцентом (иностранец), и т. д.

Второй вариант игры можно назвать «Тоже мне – канарейка». Каждая команда должна вытянуть карточки с названиями животных и птиц и попытаться исполнить их голосами какое-либо произведение и придумать ему название.

Карточки могут иметь такие надписи:

1. Спеть песню мартовского кота.
2. Спеть утреннюю серенаду петуха.
3. Спеть собачью песню, посвященную луне.
4. Исполнить ослиную серенаду.
5. Спеть мышиную песенку, посвященную коту.

Можно играть и по-другому. Каждая команда выбирает веселую песенку и поет ее в образе какого-либо животного или птицы. Например, «хор» исполняет песенку «Антошка» голосами соловья, петуха, кота, коровы и т. д. Или же предложите команде исполнить эту же песню всем вместе, но только разными голосами. Надо лишь распределить, кто и голосом какого животного или птицы будет петь. После подведения итогов ведущий предлагает играющим исполнить всем вместе любое современное

произведение подобным же образом, и назвать его можно песенкой веселого зоопарка.

«А НЕ ПОГАДАТЬ ЛИ ВАМ НА СЧАСТЬЕ?»

Оказывается, обычные предсказания могут быть очень веселыми и забавными, и воспринимать их серьезно не стоит. Данная игра поможет в этом убедиться. Каждый записывает на листочке свое предсказание, непременно шуточное и веселое. Все эти листочки аккуратно сворачиваются и помещаются в шапочку, где тщательно перемешиваются. С помощью считалочки выбирается цыганка. Ей и вручается шапочка с предсказаниями.

Игрок, который выполняет роль гадалки, должен перевоплотиться в этот образ (для этого можно использовать грим и аксессуары) и затем предлагать собравшимся свои услуги. Каждый желающий узнать свою судьбу вытаскивает из шапочки любую бумажечку и читает предсказание.

Предсказания могут быть такими:

1. «Завтра ты не найдешь три рубля»
2. «Не ходи в школу, будет контрольная»
3. «Будь осторожен, иначе подхватишь смешинку»
4. «Оставляй сладости другим, тогда непременно станешь фотомodelью»
5. «Одаришь всех рублями, быть тебе богатым»

Победителей в этой игре, конечно, нет, но можно выбрать самое оригинальное предсказание и наградить его автора.

ВЕСЕЛЫЙ ТАНЕЦ

Игра на перевоплощение – и проводится она под музыку.

Ведущий каждые 2—3 минуты называет какого-либо животного, а играющие должны сразу же перевоплотиться в него. Например, ведущий говорит: «Гуси», и ребята сразу же начинают танец гусей (сидя на корточках); объявляет: «Обезьяна», и все перевоплощаются в обезьян. Далее в репертуаре – исполнение танцев лебедей (танец умирающего лебедя или лебединое озеро), пляски дельфинов в воде, медвежья походка в тайге – и прочее, что на ум придет.

Во время игры ведущему надо записывать, кто из играющих лучше изобразил танец того или иного животного. По окончании игры подсчитываются результаты: кто лучше и больше исполнил танцев. Если

победителей оказалось несколько, между ними можно провести дополнительный конкурс. Например, предложите исполнить восточный танец живота, танец пятки или уха.

ЭКСПРЕСС-ИНТЕРВЬЮ

Для детей старшего возраста. Некоторые профессии, как, например, журналиста, комедийного актера и циркового деятеля, сами по себе являются очень событийными и насыщены встречами с весельем и юмором, поэтому их можно использовать для игры. Например, организуйте игру в журналиста. Она поможет не только поднять настроение, но и заставить мыслить.

Играющие тянут жребий и выбирают «журналиста». Все рассаживаются полукругом. «Журналист» подходит к каждому и задает какой-либо вопрос. Играющие должны дать на него шуточный и веселый ответ, другие ответы не принимаются. За каждый остроумный ответ «журналист» дает игроку звездочку (или какой-то другой жетон), а после игры подсчитываются результаты. Тот, у кого оказалось больше жетонов, становится «журналистом».

Предлагаем варианты вопросов и ответы на них:

1. С чем бы вы могли сравнить подсказку?

Ответ: со скорой помощью.

2. Нужен ли урок целования в школе?

Ответ: а для чего же тогда вообще нужна школа, если не учить жизни?

3. С кем можно сравнить отца после родительского собрания?

Ответ: с разбушевавшимся Фантомасом.

4. На что похож классный журнал?

Ответ: на лебединое озеро.

5. На кого похожи директор и завуч?

Ответ: на братьев-разбойников.

6. С чем у вас ассоциируются каникулы?

Ответ: с лучом солнца в темном царстве.

7. Какие события в школе можно назвать штурмом Зимнего?

Ответ: поход в столовую.

8. С чем можно сравнить цыганский рынок?

Ответ: с учительской после зарплаты.

9. Что для вас кайф, а для родителей катастрофа?

Ответ: каникулы.

10. На кого похож скупой рыцарь?

Ответ: на завхоза.

«ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ»

Играющие делятся на две команды – и каждая из них рассаживается по кругу так, чтобы расстояние между сидящими равнялось 30 см. Каждой команде дается большое яблоко. По сигналу ведущего, обе команды должны передавать яблоко по кругу 5 раз, но в первом круге они передают яблоко так, как бы это сделали птицы, то есть без рук: ногами. Второй круг – изображая пеликанов, то есть держа яблоко подбородком; третий раз – в образе баранов – лбами, четвертый – на манер волков – зубами, а пятый круг – локтями. Задача игроков – не уронить яблоко и передать его по кругу пять раз, постаравшись сделать это быстрее команды соперников. В случае, если яблоко падает, команда считается проигравшей.

«А ВОТ ВАМ И РЕКЛАМА!»

Играющие делятся на команды по 3—4 человека. Каждая команда называет соперникам предмет, для которого им нужно придумать шуточную рекламу с участием известных личностей кино и музыки. На сочинение рекламы отводится не более 5 минут. Победитель выбирается голосованием, учитываются остроумие и оригинальность оформления.

«ИЗ КАКОЙ МЫ СКАЗКИ?»

Играющие делятся на две команды и рассаживаются по кругу. Один из игроков первой команды садится в центре круга и зачитывает небольшой кусочек из какой-либо сказки. Задача играющих – отгадать, отрывок из какой сказки им зачитывают. После того как сказку, предложенную первой командой, угадает вторая, команды меняются ролями.

Сказки должны зачитываться таким образом, чтобы их было сложно отгадать и чтобы они звучали весело. Например, можно зачитывать только первые слоги каждого слова: «Жи... бы... де... и ба...» – то есть: «Жили были дед и баба», и т. д. Можно читать сказку, пропуская в ней все глаголы и заменяя их жестами и мимикой. Когда сказка угадана, ведущий объявляет, что ее надо теперь исполнить тем, кто ее угадал. Но исполнять следует так, чтобы сказка получилась такой же веселой, как и рассказ про нее.

ПАНТОМИМА

Каждый участник должен в течение двух минут с помощью жестов, движений и мимики показать смысловое значение слова, которое он вытянул. Остальным предстоит угадать, что изображает играющий. Они могут задавать ему дополнительные вопросы, на которые отвечать следует только мимикой и жестами. Действия могут быть такими: подметание пола, накрывание стола, чистка туфель, развешивание белья, мытье посуды, езда в переполненном автобусе. Можно изображать походки: балерины, старика, солдата, манекенщицы, человека, у которого жмут ботинки, скрипача, боксера и прочих. При желании задание усложняется: например, попросите воспроизвести образ какого-либо литературного персонажа или героя фильма.

«ВЕСЕЛЫЙ СКУЛЬПТОР»

Все играющие делятся на пары, а затем каждая вытягивает задание. На подготовку ребятам дается 3—4 минуты. Пары должны изобразить статуи на заданную тему, а остальным предстоит догадаться, в честь чего «скульптор» воздвиг такой «памятник».

Темы для статуй могут быть такими: в честь обжор, любви, в честь стражей порядка, медиков, учителей и т. д. В этой игре учитывается самое оригинальное воплощение.

МУЗЫКАЛЬНАЯ «ДУЭЛЬ»

Могут играть как две команды, так и более. Они рассаживаются друг против друга и с помощью считалочки или жребия определяют, кто начинает игру.

Команды поочередно задают друг другу вопросы, взятые из любых песен и какого угодно содержания. Например: «Что же это случилось в мире, что же это случилось с людьми?» Команде соперников предстоит ответить на этот вопрос строчкой из любой другой песни. После этого роли меняются. Выигрывает команда, которая быстрее и остроумнее ответит и задаст вопросы. На втором этапе игры команды должны спрашивать о чем-то друг у друга, но при этом вместо воспроизведения песенных слов им надо изображать их. Задача соперников – угадать изображаемую песенную строчку.

«КАПУСТА»

Из игроков ведущий выбирает двоих. Их задача – за минуту надеть на себя как можно больше одежды: двое штанов, три пары носков, платок, две шляпы – и таким образом изобразить «копушу» или «капусту», который

пришел в гости и никак не может самостоятельно раздеться. Желательно еще связать ему руки. Еще одно условие: одежда, которую предстоит надевать на себя игрокам, лежит вся вместе, а значит, кто не успел, тот опоздал. Игра проводится до тех пор, пока все желающие не поучаствуют в ней.

«МЮНХГАУЗЕН»

Эта игра – на воображение. Ее можно организовать как среди команд, так и между отдельными игроками. Победителем считается самый «мюнхгаузенный», то есть тот, кто придумает и расскажет самую смешную, веселую и невероятную историю, изображая при этом повадки барона Мюнхгаузена. Пересказывать или переделывать анекдоты в данной игре запрещается. Главным героем истории непременно должен быть сам рассказчик.

«ВЕСЕЛЫЙ ПОЧТАЛЬОН»

Играющие делятся на две команды. Первая должна придумать веселую телеграмму, адресованную, например, директору школы или родителям, а команда соперников – шуточную телеграмму-ответ. При этом ответы должны посылаться в виде небольших сценок-пантомим, а вопросы – в виде рассказа. Телеграммы можно адресовать сказочным персонажам: Кашею, Бабе-Яге, домовенку Кузе и прочим, а также известным актерам или присутствующим в команде соперников участникам. Выигрывает команда, которая придумает самую смешную телеграмму.

КТО СЪЕЛ КОНФЕТУ?

Из играющих выбирается тот, кто будет искать пропажу, и на некоторое время он удаляется. Ведущий просит всех закрыть глаза, затем выбирает игрока и дает ему конфету. После этого возвращается ведущий и начинает искать того, кто держит за щекой конфету. Остальные делают вид, что у каждого из них тоже есть конфета, то есть изображают сладкоежек – жуют, чавкают и тому подобное. Чтобы определить обладателя настоящей конфеты, ведущий задает каждому вопросы, на которые следует дать понятный ответ: мычанием, жестами или каким-то другим образом. Задача ведущего – задать такой вопрос, на который можно будет ответить только словами; задача игроков – не допустить, чтобы настоящий сладкоежка был обнаружен.

Если игра будет продолжаться слишком долго, то настоящей конфеты, конечно, не останется; поэтому, в случае затягивающихся поисков, ведущий

просит всех ребят отпить воды, и в этот момент следит за игроками, которые не должны проглатывать конфету до окончания игры.

«ВЕСЕЛАЯ МАСКА»

Играющие делятся на группы по 3—4 человека, затем выбирают «маску», то есть того, кого они будут маскировать. Задача игроков – придумать и наложить на «маску» самый смешной макияж, который подходил бы для конкурса шутов или клоунов. Группа должна не только нанести грим на «маску», но и создать на ее голове самую экстравагантную прическу. Когда «маска» будет создана, она должна обыграть свою роль. Выигрывает группа, которой удастся воссоздать самое невероятное и смешное изображение.

«ПЕРЕВОДЧИК»

Ведущий предлагает слова, которые нужно объяснить на языке мимики и жестов, то есть перевести. Каждый из ребят получает свое задание, о котором окружающие знать не должны. На подготовку дается минута, затем участник должен объяснить окружающим на языке жестов и мимики свое слово, а остальные игроки – отгадать его. Слова лучше использовать жаргонные: заморочка, кайф, наезд, отпад, приколы, тащиться, тусовка и т. д. Побеждает тот, кто оригинальнее и понятнее сможет объяснить значение своего слова.

«ПОВАРЕНОК»

Кулинарные конкурсы и игры также можно сделать очень веселыми и смешными. У этой игры несколько способов воплощения, и принимать участие в ней могут как двое игроков, так и несколько команд или групп.

Вариант первый: ведущий предлагает командам представить себя в образе квалифицированных поваров и приготовить из предложенных продуктов (овощей, ягод и фруктов) композиции «клоун», а победителю игры разрешить съесть эти творения. Вариант второй: все играющие делятся на разных поваров – тех, кто готовит только из мяса, и других – из фруктов или овощей. Им предложите составить из продуктов небоскреб. Задача игроков – уложить овощи, фрукты и ягоды друг на друга так, чтобы они представляли собой пирамиду, намного большую, чем пирамида команды соперников. При этом каждый «повар» может брать только те продукты, с которыми он работает. Если пирамида рухнет, команда считается проигравшей. В этой игре призом, естественно, будет материал, с которым команды работали.

Вариант третий: ведущий предлагает игрокам по тарелочке отварного риса и по одной тонкой палочке (каждому). Задача игроков – сыграть китайцев и съесть этот рис быстрее команды соперников. Пользоваться руками запрещается. Рис можно заменить спагетти, но в таком случае палочки участникам не выдаются и руками пользоваться также запрещается.

«СМЕХОПОЛИКЛИНИКА»

Играющие делятся на небольшие группы. Ведущий раздает каждой карточку с заданием. Задача игроков – как можно смешнее и интереснее воспроизвести поведение указанного в карточке доктора. Для достижения цели разрешается использовать все виды пластики, речи и мимики. В задании записывается, что надо показать окулиста, хирурга, стоматолога, психиатра и т. д. Группам предстоит воссоздать ситуацию в этом кабинете без использования речи, но озвучив, например, звуки бормашины, стоны больного и прочую специфику. Естественно, что озвучивать должны те, кто не участвует в сценке.

ХЛОПУШКА

Для этой игры ребятам надо разделиться на пары «слоников». Каждой паре выдается по воздушному шарик, который им требуется раздавить, прижимаясь друг к другу спиной или же животом. Можно и усложнить задание. Например, завязать руки играющих за спиной у себя или же у своего соседа и попросить воспроизводить при этом повадки гусей. Возможен и другой вариант. Например, выдайте шарик каждому игроку и попросите их раздавить шарики коленкой (копытные животные), локтем или лбом (лоси, козы). Победителем считается тот, у кого шарик лопнет первым и кто при этом будет вести себя в соответствии с заданным образом. Призом в данной игре может быть связка воздушных шаров.

«НЕПОСЛУШНЫЙ МАЛЫШ»

Эта игра не только развеселит детей, но и покажет им, как сложно маме бывает порой накормить своего ребенка. Участники делятся на пары, один игрок изображает «маму», а другой, естественно, «ребенка». Обоим игрокам завязывают глаза и усаживают их против друг друга. Задача «мамы» – накормить «ребенка» кашей или салатом так, чтобы как можно меньше его испачкать и уронить пищи на пол. Побеждает пара, которая ловчее справится с заданием. Призом в данном конкурсе может служить слюнявчик (для «ребенка») или каша быстрого приготовления (для «мамы»).

ЛИПУЧКА

На больших плакатах рисуются корова, Буратино, петушок или что-то другое. Выбирается «Винни-Пух». Ему завязывают глаза, крутят его вокруг себя и вкладывают в руку хвостик с иголочкой, который он должен приколоть к корове. Ведущий направляет игрока к плакату, и «Винни-Пуху» надо приколоть хвостик на то место, где он, на его взгляд, и должен находиться. Если задание выполнено правильно, «Винни-Пух» танцует и поет песенку своего персонажа. Петушку прикалывают гребешок, а Буратино – нос. Побеждает тот игрок, который поместит недостающую деталь на предназначенное ей место и правильно воспроизведет самого героя. Можно также выбрать победителя конкурса на самый необычный и смешной вариант. Такому игроку вручается приз – медаль «Тоже мне – приколист» или «Животновод-любитель».

УТОНУВШЕЕ ЯБЛОКО

Эта игра помогает развить координацию движений и внести веселье в дом. Ребята делятся на небольшие группы по 3—4 человека. На стуле устанавливается широкий таз, который наполняется водой, и в него помещаются яблоки. Задача каждой группы – изобразить уток, которые гуськом от старта добираются до таза и как можно быстрее ртом вынимают из него яблоки и укладывают их в вазу. Руки на протяжении всей игры должны находиться за спиной. Приз для победителя данной игры можно также сделать шуточным: например, кольцо из яблок.

ПОДНИМИ МЯЧИК

Играющие делятся на пары и представляют себя морскими котиками. Каждой паре выдается по мячу. Игроки должны лечь на пол головами друг к другу, так, чтобы между ними смог уместиться мячик. Задача игроков – поднять этот мячик лбами, не помогая себе руками. Победителем считается та пара, которая быстрее поднимет мяч.

Игра “Здравствуйте!”

Цель: Настроить участников на дружеский лад.

Ход: Ведущий ребенок пропевает ласково имя адресата и бросает ему мяч. И так дальше по кругу, по цепочке.

Ведущий: Мы с вами оказались на сцене? А как называются люди, которые выступают на сцене?

Дети: Людей, которые выступают на сцене, называют артистами.

Ведущий: Как вы думаете, просто ли стать артистом? Что для этого нужно?

Ответы детей: перечисляют навыки и умения, необходимые артисту (умение превращаться, перевоплощаться в героев с помощью движений, интонаций).

Ведущий: Для того чтобы артист выразил характер, ему необходимы жест, мимика, пантомима. Об этом мы сегодня и поговорим.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Ведущий: Жест – характерное движение, совершаемое руками, телом. Как вы думаете, что означает жест “вытянутая вперед рука с указательным пальцем”? Какие жесты вы знаете? (Беседа с детьми о жестах.)

Дети: Этот жест означает указание направления.

Предлагаю вам выполнить упражнение “Что бы это значило?”.

Цель: закрепить определение жеста.

Ход: педагог предлагает детям жест, дети объясняют его значение.

Ведущий: Жест – это отдельное движение головой, либо руками, либо телом. Поупражняемся и мы с вами выразить слова из песен жестами.

Упражнение “Пойми меня”

Ход: Дети встают парами, лицом друг к другу. Изображают ключевое слово героев песни жестами.

Героиня – Золушка. Песня “Добрый жук” (дети изображают ключевую фразу “Встаньте дети, встаньте в круг”, жест – приглашение).

Герой – волк. Песня зайца и волка из мультфильма “Ну, погоди!”. (Дети изображают ключевую фразу “Ну, Дед Мороз, погоди!”, жест – грозят рукой.)

Ведущий: Мимика – выражение чувств через движения частей лица.

Предлагаю вам только движением частей лица: лоб, брови, глаза, нос, рот, щеки, проч. Выполнить следующее упражнение.

Упражнения “Представьте себе”

Цель: закрепить определение мимики.

Ход: У вас в руках яблоко, большое-пребольшое. Вы широко открываете рот и кусаете яблоко. Фу! Оно горькое. Вы берете второе яблоко, откусываете. Ой! Оно кислое. Вы берете третье яблоко, откусываете – сладкое”. Перед вами ваза с цветами. Вы вдыхаете аромат цветов. Ах, какая прелесть! Дети и педагог ведут сравнительный анализ выполненных упражнений и дают друг другу качественную оценку.

Ведущий: Вы справились с этим заданием. А теперь предлагаю выполнить задание, в которой мимикой нужно передать содержание песни.

Игра “Передавалки”

Ход: Руководитель играет небольшой отрывок песни, а дети мимикой изображают ее содержание и передают соответствующее выражение лица по кругу.

Песня “Улыбка” В. Шаинского (веселье, радость, удовольствие).

Песня “Не дразните собак” М. Пляцковского (грусть).

Припев песни “Чунга-Чанга” В. Шаинского (восторг, радость).

Ведущий: Вот сколько чувств можно передать мимикой, перечислим их еще раз.

Дети выкладывают на доске мимические пиктограммы чувств, закрепляют названия состояний.

Ведущий: Как интересно получается! Есть варианты исполнения. Но чаще всего актер пользуется и жестом и мимикой одновременно, тогда получается единое изображение – пантомима (без слов происходит действие-изображение). Попробуем?

Игра “Пантомима”

(дети делятся на две группы: одна – зрители, вторая – актеры).

Ход: Ведущий читает отрывок из стихотворения В.Суслова “Шепот и шорох”. Дети-актеры имитируют движения по тексту:

Ведущий: Навостри-ка уши, тишину послушай! Слышишь?

Ребенок:

Шебуршатся где-то мыши,

Под кореньями шуршат,

Дружно шишку шелушат.

Дети имитируют движения мышей: ползают, шуршат, “шелушат”
воображаемую шишку.

Ведущий:

Тише, шорох, не дыши!

Слышишь, стихли камыши? Слышишь?

Ребенок:

Слышу...

По болоту вышли цапли на охоту.

Цапли ужинать спешат,

Рыщут, ищут лягушат.

Дети важно ходят по группе, высоко поднимая ноги, имитируют поиск лягушек.

Ведущий: Слышишь?

Ребенок:

Слышу...

Две букашки спать устроились в ромашке.

Под простынки влезть хотят,

Лепестками шелестят.

Дети ищут воображаемую ромашку и “укладываются спать”.

Ведущий: “Звинь-звинь-звинь” – а это шмель полетел с ели на ель.

Дети имитируют полет шмеля с жужжанием и садятся на воображаемую ель.

Игра-пантомима “Черепаша” К.И. Чуковского

Ход: Дети делятся на группы (по 3-4 человека) – 2 лягушки и черепаха.
Постараться, чтобы все дети сыграли.

Ведущий:

До болота идти далеко,

До болота идти нелегко,

“Вот камень лежит у дороги,

Присядем и вытянем ноги”.

На камни лягушки кладут узелок

“Хорошо бы вот здесь нам прилечь на часок”.

Вдруг на ноги камень вскочил

И за ноги их ухватил,

А они закричали от страха:

“Да ведь это же черепаха!”

Ведущий-руководитель и дети высказывают свои суждения о проведенных играх.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Ведущий: Вот и подошла к концу наша встреча. Ребята, скажите сейчас, с чем мы сегодня познакомились, какая игра вам наиболее понравилась.

Ответы детей:

Ведущий: Предлагаю вам сейчас необычно попрощаться: сначала мимикой, затем жестом, после пантомимой. Прощание под фонограмму песни “Алабама джем” муз. Р.Эмчина.