

«Картотека театрализованных игр и этюдов»

Дети изображают разных персонажей.

Игра «Измени голос»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

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

Игра «Где мы были, мы не скажем»

Цель: способствование развитию чувства правды и веры в вымысел; обучение согласованным действиям.

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

Игра «Диктор»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Один ребенок описывает кого-то из детей, остальные по приметам угадывают.

Игра повторяется несколько раз. Водящие меняются.

Игра «Изобрази героя»

Цель: развитие выразительности движений, жестов, мимики, голоса.

Ведущий предлагает изобразить сказочных персонажей, напоминая, что у каждого из них свои особенности, по которым их легко узнать:

Лиса, лисонька-лиса,
Шубка очень хороша!
Рыжий хвост, хитры глаза,
- Люблю курочек – да-да!
Петя, Петя-петушок!
Золоченый гребешок!
Как увидишь ты зарю,
Закричишь: «Ку-ка-ре-ку!»
Вышли зайки погулять,
Стали прыгать и играть.
Неуклюжий, косолапый
Ходит по лесу медведь.
Если спросят. Что он любит,
Скажет: «Меду бы поесть!»

ЭТЮДЫ

Этюд «Хвастливый заяц»

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

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

Этюд повторяется несколько раз разными детьми.

Этюды – настроения

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

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

Настроение радости – веселые глаза, приподнятые уголки рта.

Этюд «Изобрази жестом»

Цель: развитие выразительности жестов, движений, мимики.

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

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

Этюд «Глухая бабушка»

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

Этюд «Тише»

Два мышонка должны перейти дорогу, на которой спит котенок. Детям предлагается так перейти дорогу, чтобы не разбудить котенка, знаками показывая друг другу: «тише!».

Этюд «Ласка»

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

ИГРЫ – ПАНТОМИМЫ

Игра – пантомима «Утка»

Цель: развитие пантомимических навыков, мелкой моторики рук.

Педагог читает стихотворение:

Пестрая утка на камне сидела, Утка пугала в реке пескаря:

В толстую дудку утка гудела «Кря, кря, кря!»

Во время чтения дети стоят, заложив руки за спину, переваливаясь с боку на бок.

Реплику утки говорят громко все вместе.

Педагог встает в отдалении от детей и зовет их, поставив на пол воображаемую миску с кормом:

- Утятки мои, идите ко мне. Я вас покормлю.

Педагог уточняет и показывает: как ходят утки, как они машут крыльями.

Вытягивают шеи, едят.

Игра – пантомима «Лиса»

Цель: развитие пантомимических навыков, умения свободно двигаться.

Педагог предлагает детям во время чтения стихотворения изобразить характерные особенности движений, голоса, мимики лисы, побуждая показать наиболее выразительный образ:

Ступает мягко, хитрее всех,

Пушистый хвост, рыжий мех!

Голосом ласковым говорит она.

Что за красавица эта лиса!

Игра – пантомима «Озорной щенок»

Цель: развитие пантомимических навыков и творческого воображения.

Исполнитель вскакивает, кивает головой, машет хвостом и пр.

Игра – пантомима «Щенок ищет»

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

Игра – пантомима «Гордый петушок»

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