

Карточка театрализованных игр

Игра «В гостях у бабушки»

Цель: развитие выразительности жестов, мимики, голоса.

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

Предлагает позвать бабушку Забаву словами:

Здравствуй, бабушка Забава,

В гости ждем тебя сюда!

Приходи к нам поиграть,

Веселиться, хохотать.

Т-с-с-с, тихо, тишина.

Может, бабушка пришла?

Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать бабушку, жестом призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» бабушку (надевает фартук и платок) и действует от ее имени.

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

Игра «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!»

Дети изображают разных персонажей.

Игра «Хитрый маленький зверек»

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

Педагог предлагает детям представить, что все они разные зверята, и сидят в клетках в зоопарке. Одного из детей выбирают на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре, и делать различные движения и жесты. «Зверята» передразнивают посетителя, точно повторяя его жесты и движения.

«Посетителя» выбирают с помощью считалки:

Над лучами, над водой

Хлынул дождик проливной.

А потом повисло в небе коромысло.

Ребятишек радует золотая радуга.

«Посетители в течении игры меняются несколько раз.

Игра «Скажи о друге ласковое слово»

Цель: формирование у детей доброжелательного отношения друг к другу.

Педагог собирает детей в хоровод со словами:

В хоровод. В хоровод

Здесь собрался народ!

Раз-два-три – начинаешь ты!

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

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

Игровая пляска «Лучшие друзья»

Цель: обучение детей умению согласовывать свои действия с текстом и с другими детьми.

Поплясать становись и дружку поклонись.

Поплясать становись и дружку поклонись.

Будем все приседать: дружно сесть и дружно встать.

Будем все приседать: дружно сесть и дружно встать.

Машут ручки ребят – это птички летят.

Машут ручки ребят – это птички летят.

Топни ножкой одной и притопни другой.

Топни ножкой одной и притопни другой.

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

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

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Игра «Что я умею»

Цель: способствование развитию памяти, чувства правды.

Педагог встречает детей и предлагает поиграть в игру «Я умею...» Дети, передавая мяч друг другу, говорят о том, что они умеют делать. Первым игру

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

Игра на интонирование слов

Цель: развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

Детям предлагается с различным интонированием проговорить привычные слова: «здравствуйте» - радостно, приветливо, небрежно, угрюмо; «до свидания» - с сожалением, с огорчением или надеждой на скорую встречу; «спасибо» - уверенно, нежно, нетерпеливо, обиженно; «извините» - неохотно, с раскаянием.

Игра «Изобрази вкус яблока»

Цель: развитие выразительности мимики, воображения.

Педагог предлагает детям имитировать, как они кусают яблоко, изображая мимикой, какое оно, по их мнению, на вкус. Причем первым начинает взрослый, а дети отгадывают (кислое, сладкое, горькое, вкусное и т.д.). Педагог нацеливает детей на то, что каждому может показаться яблоко на вкус разным, и от этого будет зависеть мимика.

Игра – пантомима «Озорной щенок»

Цель: развитие пантомимических навыков и творческого воображения.

Исполнитель вскакивает, кивает головой, машет хвостом и пр.

Игра – пантомима «Щенок ищет»

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

Игра – пантомима «Гордый петушок»

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

Игра – пантомима «Пугливый мышонок»

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

Игра «Измени голос»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

Дети приветствуют друг друга от имени любого придуманного или сказочного

персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают,

на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через

выразительные движения, мимику, голос.

Игра «Где мы были, мы не скажем»

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

Дети выбирают водящего, который уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с воспитателем договариваются, кого или что они будут изображать. Затем приглашают водящего, который входит со словами: «Расскажите, где вы были, что вы делали». Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем! (если действие). Кого видели, покажем (если животное) и

т.д. во время игры педагог помогает найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

Подвижная игра «Смелые мышки»

Цель: развитие выразительности жестов и мимики.

Сначала дети слушают стихотворение:

Вышли мышки как-то раз

Посмотреть который час.

Раз-два-три-четыре –

Мышки дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон...

Убежали мышки вон.

Педагог предлагает детям превратиться в мышек и выразительно изобразить их, используя жесты и мимику.

Подвижная игра «Дождь»

Цель: обучение детей умению согласовывать свои действия с другими детьми; развитие воображения.

Детям дается возможность представить и изобразить, как капли дождя стучат по крыше, дороге. Показать, как дети шлепают по лужам, хлопают в ладоши и веселятся после дождя. Далее педагог объясняет, что в игре вместо дождя будет звучать музыка, напоминающая журчание воды, звон капелек. Когда музыка звучит, все дети шлепают по лужам (из картона или воображаемым).

Как только музыка закончится, значит - надвигается «гроза» - все собираются вместе под крышей (зонтом). Детям предлагается изобразить «грозу» (постукивающие движения кулаками, хлопки в ладоши). В тот момент, когда дети изображают грозу, педагог говорит:

Гром повсюду, гром гремит,

В небе молния блеснит!

Кончилась гроза, и мы опять,

Будем весело играть!