

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение д/с № 14 «Колобок»

Картотека игр
по театрализованной
деятельности

Разработала: воспитатель

Тайшина Ю.А.

2 младшая группа

«Игра с пальчиками»

Цель: приобщать детей к театрализованной деятельности; учить их сочетать слова с движениями.

Оборудование: куклы пальчикового театра.

Ход игры:

Ребенку надеваются на пальцы головки мальчиков и девочек. Воспитатель берет руку ребенка и играет с его пальчиками, приговаривая:

Пальчик-мальчик, Где ты был?

С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песню пел.

Этот пальчик — дедка,

Этот пальчик — бабка,

Этот пальчик — папенька,

Этот пальчик — маменька,

Этот — наш малыш,

Зовут его ... (называет имя ребенка).

«Зверята»

Цель: формировать у детей навыки звукоподражания.

Ход игры:

Воспитатель раздает детям шапочки зверей и говорит: «Я буду читать стихотворение о разных животных, а те дети, на ком надета такая шапочка, будут изображать, как эти животные разговаривают».

Все пушистые цыплятки,

Любопытные ребятки.

Мама спросит: «Где же вы?»

Цыплята скажут: «Пи-пи-пи!»

Куручка-хохлатушка по двору гуляла,

Деток созывала: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко,

Не ходите далеко!»

Ходит по двору петух,

Аж захватывает дух.

Как увидит он зерно,

Закричит: «Ку-ка-ре-ку!»

Вышел котик погулять,

Решил цыпленка напугать.

Стал подкрадываться сразу

И мяукнул громко: «Мяу!»

Ловко прыгает лягушка,

У ней толстенное брюшко,

Выпученные глаза,

Говорит она: «Ква-ква!»

8
«Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем»

Цель: поощрять попытки детей участвовать в коллективном разговоре, принимать совместные решения; развивать творческое воображение; побуждать детей к импровизации.

Ход игры:

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Дети договариваются, что и как будут изображать. Водящий возвращается и спрашивает:

«Где вы были, мальчики и девочки?

Что вы делали?»

Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем».

Дети показывают действия, которые придумали.

В процессе игры воспитатель вначале советует, что и как можно изобразить. Когда дети освоятся, он только подсказывает, что изобразить, а как это сделать, они решают сами.

«Дружный круг»

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

Ход игры:

Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

Если вместе соберемся,

Если за руки возьмемся,

И друг другу улыбнемся,

Хлоп-хлоп!

Топ-топ!

Прыг-прыг!

Шлеп-шлеп!

Прогуляемся, пройдемся, Как лисички... (мышки, солдаты,).

«Вкусные конфеты»

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами

Ход игры:

У девочки в руках воображаемая коробочка 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.

Игра с воображаемым объектом

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

воспитывать гуманное отношение к животным.

Ход игры:

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.

«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 – хлопок, ручки – хлопок, еще раз: хлопок да хлопок.

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

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Средняя группа

«Король (вариант народной игры)»

Цель. Развивать действия с воображаемыми предметами, умение действовать согласованно.

Ход игры.

Выбирается с помощью считалки на роль короля ребенок. Остальные дети — работники распределяются на несколько групп (3 — 4) и договариваются, что они будут делать, на какую работу наниматься. Затем они группами подходят к королю.

Работники. - Здравствуй, король!

Король. -Здравствуйте!

Работники. -Нужны вам работники?

Король. -А что вы умеете делать?

Работники. -А ты отгадай!

Дети, действуя с воображаемыми предметами, демонстрируют различные профессии: готовят еду, стирают белье, шьют одежду, вышивают, поливают растения и т.п. Король должен отгадать профессию работников. Если он сделает это правильно, то догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится королем. Со временем игру можно усложнить придумать характеры действующих лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомысленная).

«Бабушка Маланья»

Цель. Развивать внимание, воображение, находчивость, умение создавать образы с помощью мимики, жеста, пластики.

Ход игры.

Дети берутся за руки и идут по кругу, в центре которого — водящий; дети поют потешку и выполняют движения.

У Маланьи, у старушки, (Идут по кругу и поют.)

Жили в маленькой избушке

Семь дочерей,

Семь сыновей,

Все без бровей! (Останавливаются

и с помощью мимики и жестов изображают то, о чем говорится в тексте)

С такими глазами,

С такими ушами,

С такими носами,

С такими усами,

С такой головой,

С такой бородой...

Ничего не ели, (Присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок)

Целый день сидели.

На него (нее) глядели,

Делали вот так... (Повторяют за

ведущим любой жест)

Разыгрывание ситуации «Не хочу манной каши!»

Цель: учить интонационно, выразительно проговаривать фразы.

Ход игры.

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 – стихи.

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

Ход игры.

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.)

«Зеркало»

Цель: развивать монологическую речь.

Ход игры.

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 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 на мышечное напряжение и расслабление

«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.

Игра на мышечное напряжение и расслабление «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.

Игра-пантомима «Был у зайца огород»

(В.Степанов.)

Цель: развивать пантомимические навыки.

Ход игры.

Воспитатель 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 весной 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.

Игра – стихи: «Сердитый гусь»

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

Очень я его боюсь!

Защищая пять гусят,

Щиплет больно он ребят.

Громко гусь шипит, гогочет,

Защипать ребяток хочет!

Гусь уже идет на нас!

Убегайте все сейчас!

«Веселый Старичок-Лесовичок»

Цель: учить пользоваться разными интонациями.

Ход игры.

Воспитатель читает стихотворение, Старичок-Лесовичок (ребенок) произносит свои слова по тексту с разной интонацией, дети повторяют.

Воспитатель:

Жил в лесу старичок маленького роста

И смеялся старичок чрезвычайно просто:

Старичок-Лесовичок:

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!

Воспитатель:

Раз, увидя паука, страшно испугался

Но, схватившись за бока, громко рассмеялся:

Старичок-Лесовичок:

Хи-хи-хи да ха-ха-ха,

Хо-хо-хо да гуль-гуль-гуль!

и-го-го да буль-буль-буль.'

Воспитатель:

А увидя стрекозу, страшно рассердился,

Но от смеха на траву так и повалился:

Старичок-Лесовичок:

Гы-гы-гы да гу-гу-гу,

го-го-го да бах-бах-бах!

Ой, ребята, не могу!

8
Ой, ребята, ах-ах-ах!

(Д.Хармс)

Игра проводится несколько раз.

«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.

Старшая группа
«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.

«Пантомима»

Ход игры.

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.

«Загадки без слов»

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Ход игры.

Воспитатель созывает детей:

Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смышленей — погляжу.

Воспитатель вместе с первой подгруппой детей садятся на модули 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 группы.

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.

«Телефон»

Цель: развивать фантазию, диалогическую речь.

Ход игры.

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 напроситься 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

8
«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 на развитие пластической выразительности:

«Танец роз»

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

Ход игры.

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.

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.

Игра на развитие пластической выразительности:

«Кто на картинке?»»

Цель: Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластических выразительных движений.

Ход игры

Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

«Превращение детей»»

Цель: Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры

По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

«Марионетки»

Цель: Развивать умение владеть своим телом, ощущать импульс.

Ход игры

Дети стоят врассыпную в основной стойке «нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.

«Измени голос»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

Ход игры

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.

Подготовительная группа
«Кругосветное путешествие»

Цель: Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

Ход игры

Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

«Капризуля»

Цель: Развивать фантазию и навыки импровизации

Ход игры

Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучит голос.

«Театр пантомим»

Цель: развивать пантомимические навыки у детей

Ход игры

Делятся на две команды. У ведущего в коробочке карточки с изображением кипящего чайника, мороженого, будильника, телефона и т.д.

Поочередно от каждой команды подходит по одному игроку и вытягивают для себя задания.

Игрок должен изобразить то, что нарисовано, а команды отгадывают. Команда, которая первой назовет то, что показывает ребенок, получает фишку. К концу игры выявляется команда-победитель.

Игра на мышечное напряжение и расслабление:
«Насос и надувная кукла»

Цель: Умение напрягать и расслаблять мышцы, взаимодействовать с партнером, тренировать три вида выдыхания, артикулировать звуки «с» и «ш»; действовать с воображаемым предметом.

Ход игры

Дети распределяются на пары. Один ребенок — надувная кукла, из которой выпущен воздух, он сидит на корточках, все мышцы расслаблены, руки и голова опущены; второй — «накачивает» воздух в куклу с помощью насоса; наклоняясь вперед, при каждом нажатии на «рычаг», он выдыхает воздух со звуком «с-с-с-с» (второй вид выдыхания), при вдохе — выпрямляется. Кукла,

«наполняясь воздухом», медленно поднимается и выпрямляется, руки раскинуты вверх и немного в стороны. Затем куклу сдувают, вытаскивают пробку, воздух выходит со звуком «ш-ш-ш-ш» (первый вид выдыхания), ребенок опускается на корточки, вновь расслабляя все мышцы. Затем дети меняются ролями. Можно предложить надувать куклу быстро, подключая третий вид выдыхания: «С! С! С!»

«Превращение комнаты»

Цель: Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры

Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.

Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.

Игра на мышечное напряжение и расслабление:
«Маятник»

Цель: Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

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, рука правая и левая прижаты к корпусу.

Раскачивание с ноги на ногу медленное, без отрыва от пола.

«Не ошибись»

Цель: Развивать чувство ритма, произвольное внимание, координацию.

Ход игры

Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, притопы ногой и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним.

Постепенно ритмические рисунки усложняются, а темп убыстряется.

«Как живешь?»

Цель: Развивать быстроту реакции, координацию движений, умение владеть жестами.

Ход игры

Педагог Дети

— Как живешь? — Вот так! С настроением
показать

большой палец.

— А плывешь? — Вот так! Любым стилем.

— Как бежишь? — Вот так! Согнув руки в локтях,
притопнуть поочередно ногами.

— Вдаль глядишь? — Вот так! Руки «козырьком»
или «биноклем» к глазам.

— Ждешь обед? — Вот так! Поза ожидания,
подпереть щеку рукой.

— Машешь вслед? — Вот так! Жест понятен.

— Утром спишь? — Вот так! Ручки под щечку.

— А шалишь? — Вот так! Надуть щечки и
хлопнуть по ним кулачками.

(По Н.Пикулевой)