

# КАРТОТЕКА ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ И РЕЧЕВЫХ ИГР



### **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!

### **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 «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.

### **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.

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

### **Этюд «Тише»**

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

### **Этюд «Вкусная конфета»**

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

### **Этюд «Невоспитанный мышонок»**

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

### **Этюд «Мышонок хочет играть с друзьями»**

Мышонок подбегает к друзьям, а они отворачиваются от него.

### **Этюд «Мышонок мирится с друзьями»**

Мышонок подбегает к зайцам, белкам, другим животным, которых дети могут выбрать по желанию, и говорит им вежливые слова.

## **ИГРЫ – ПАНТОМИМЫ**

### **Игра – пантомима «Утка»**

Цель: развитие пантомимических навыков, мелкой моторики рук.

Педагог читает стихотворение:

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

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

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

Реплику утки говорят громко все вместе.

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

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

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

Вытягивают шеи, едят.

### **Игра – пантомима «Лиса»**

Цель: развитие пантомимических навыков, умения свободно двигаться.

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

Ступает мягко, хитрее всех,

Пушистый хвост, рыжий мех!

Голосом ласковым говорит она.

Что за красавица эта лиса!

### **Игра – пантомима «Озорной щенок»**

Цель: развитие пантомимических навыков и творческого воображения.

Исполнитель вскакивает, кивает головой, машет хвостом и пр.

### **Игра – пантомима «Щенок ищет»**

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

### **Игра – пантомима «Гордый петушок»**

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

### **Игра – пантомима «Пугливый мышонок»**

Ребенок сжимается в комочек с испуганным выражением мордочки, пытается

спрятаться, стать незаметным.



### **Игра – пантомима «Злая собака»**

Исполнитель с широко открытыми глазами зло рычит, лает.

### **Игра – пантомима «Пчела»**

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

### **Игра – пантомима «Лягушка»**

Исполнитель приседает, растопырив «лапки», неторопливо прыгает и квакает.

### **Игра – пантомима «Озорная кошка»**

Изображающий выгибает спину и с бегающими глазами шипит и фыркает.

### **Игра – пантомима «Угадай, кого покажу»**

Цель: развитие пантомимических навыков, умения отождествлять себя с заданным персонажем.

Педагог предлагает детям разделить на две команды: одни дети изображают, а другие угадывают. Пантомимически, передавая характерные особенности, иногда, помогая голосом, дети показывают щенка, петуха, мышонка, собаку, пчелу, кошку, лягушку. Затем дети меняются.

### **Игра – пантомима «Угадай, кого встретил щенок?»**

Цель: обучение умению свободно двигаться, используя все окружающее пространство; формирование навыков импровизации.

Детям предлагается самостоятельно выбрать персонаж из сказки В. Сутеева «Кто сказал «мяу»? и, храня свой выбор в секрете, изобразить его путем имитации движений. Игра повторяется по желанию детей, т.к. одного и того же героя каждый ребенок изображает по-своему.

### **Игра-пантомима «Пойми меня»**

Цель: развитие пантомимических навыков.

Педагог дает детям задание загадать любого персонажа из сказки В. Сутеева «Яблоко», но держать свой замысел в секрете. Затем загадавшему нужно



изобразить своего героя, а детям отгадать, обосновывая ответ. Игра повторяется по желанию детей.

### **Игра-пантомима «Угадай, кто попросился под грибок»**

Ребенок, имитируя движения сказки В.Сутеева, просится под грибок. Остальные дети пробуют догадаться, кто это.

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

- смотрится в зеркало ;
- пробует любимое блюдо
- пробует нелюбимое блюдо

#### **Загадки – пантомимы:**

- в зоопарке: отгадать, кто сидит в клетке;
- отгадать профессию (по характерным движениям и позе);
- отгадать, каким образом происходило путешествие (на лодке самолёте, поезде и пр.);
- отгадать, какая на улице погода;
- определить по походке прохожего (балерина, солдат, очень старый человек, манекенщица, человек, которому жмут ботинки, и т.д.).

#### **Показать (руками или пальцами):**

- Стой на месте!
- Идём со мной!
- До свидания!
- Давай, помиримся.
- Я тебя люблю!
- Я боюсь.

#### **Показать частями тела:**

- как твои плечи говорят: "Я горжусь";
- как твоя спина говорит: "Я старый, больной человек";
- как твой палец говорит: "Иди сюда!"
- как твои глаза говорят: "Нет";
- как твой нос говорит: "Мне что не нравится..."

1.Представьте себя собачкой в будке. Серьёзная собачка. Ага, кто-то идёт, надо предупредить (рычим).

2. Берём снежинку в руку и говорим ей хорошие слова. Говорим быстро, пока не растаяла.

3. Мальчик гладит котёнка, который прикрывает глаза от удовольствия, мурлычет, трётся головой о руки мальчика.

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

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

### **Этюды на развитие творческого воображения.**

1. Перевернутый ящик-телевизор. Дети сидят на стульях и смотрят "передачу". Кто какую передачу смотрит? Пусть каждый расскажет о том, что он видит.

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

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

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

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

4. Выполнять различные движения:

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

5. Игра "Зеркало". Дети распределяются на пары и договариваются, кто будет "Зеркалом", и кто - "Человеком, смотрящимся в зеркало" Далее дети принимают любые позы, а "Зеркало" повторяет их с максимальной точностью. После 3-4 поз партнёры меняются местами.

*Примечание: это упражнение можно использовать на занятиях как физкультминутку.*

### Этюды на общение.

Задания (в руках у детей куклы "би-ба-бо" или обыкновенные игрушки).

1. Куклы встречаются друг с другом и:

- а) здороваются,
- б) спрашивают друг друга о здоровье,
- в) прощаются.

2. Одна кукла нечаянно толкнула другую. Надо попросить прощения и, соответственно, извинить.

3. Кукла празднует день рождения. К ней приходят её друзья и:

- а) поздравляют с днём рождения и дарят подарки.
- б) кукла благодарит за поздравление и приглашает к столу.
- в) один из гостей опоздал: попросить прощение за опоздание.
- г) один из гостей нечаянно разлил на скатерть компот, разыграть действия хозяев и провинившегося.

3. Некоторые задания можно предложить детям исполнить без кукол:

- а) объяснить «маме», почему испачкана одежда после посещения детского сада;
- б) извиниться перед детьми за то, что мяч покатился и сломал постройки из песка.

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

- 1. Одеваемся на улицу. Раздеваемся.
- 2. Моем посуду. Вытираем.
- 3. Мама с папой собираются в театр.
- 4. Как падает снежинка.
- 5. Как скачет солнечный зайчик.
- 6. Рыбалка: сборы, поход, добывание червей, закидывание удочки, лов.
- 7. Разводим костер: собираем разные ветки, колом щепочки, зажигаем, подкладываем дрова. Потушили.
- 8. Волк крадется за зайцем. Не поймал.
- 9. Лошадка: бьет копытом, встряхивает гривой, скачет (*рысью, галопом*).
- 10. Котенок на солнышке: жмурится, нежится.
- 11. Обиженный щенок.
- 12. Поросяенок в луже.
- 13. Зуб болит.
- 14. Принцесса капризная, величественная.
- 15. Бабушка старенькая, хрошает.

16. Холодно: мерзнут ноги, руки, тело.
17. Ловим кузнечика. Ничего не получилось.
18. Гадкий утенок, его все гонят (*голова опущена, плечи сведены назад*).

### **Игры на развитие выразительной мимики.**

Цель: учить использовать выразительную мимику для создания яркого образа.

1. Солёный 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.

### **Игры на развитие речи**

#### **«Четвёртый лишний»**

**Цель:** закрепить обобщающее понятие «театр», развивать мышление, речь-доказательство, совершенствовать навыки чтения.

**Игровой материал:** карточки с изображением трёх предметов относящихся к театру и одного предмета, таковым не являющимся. Например: партер, балкон, амфитеатр, кратер; фойе, буфет, вагон, гардероб; сцена, палуба, зрительный зал, оркестровая яма и т.д. Для читающих детей можно использовать аналогичные карточки со словами.

**Ход игры:** ребёнок рассматривает карточку, называет лишний предмет, и объясняет свой выбор; или читает и зачёркивает лишнее слово.

### **«Займи своё место»**

*Эту игру логично проводить во время игры в театр, или перед просмотром мультфильмов и т.д.*

**Цель:** совершенствовать умение детей ориентироваться в пространстве, находить указанные в «билете» ряд и место. Закрепить знание цифр.

**Игровой материал:** стулья, расставленные в несколько рядов; ряды пронумерованы, на каждом стуле обозначен номер места; билеты с указанием ряда и места.

**Ход игры:** Дети «покупают» или получают билеты и должны занять правильно свои места. Проверить правильность занятых мест может воспитатель или ребёнок-капельдинер, который должен проверить правильность посадки или помочь детям занять свои места правильно.

### **«Угадай, что изменилось?»**

**Цель:** развивать у детей внимание, наблюдательность.

**Игровой материал:** набор предметов, относящихся к театру, небольшая ширма.

**Ход игры:** на столе разложены предметы, например, билет в театр, программка, микрофон, театральный бинокль, кукла «БИ-БА-БО», маска и др. Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить, какие предметы, и где лежат на столе. После этого воспитатель закрывает ширмой предметы и просит детей отвернуться, а сам меняет предметы местами или добавляет новый предмет, открывает ширму и просит детей повернуться. Тот, кто первый догадался, что изменилось, получает жетон. Выигрывает тот, у кого больше жетонов.

### **«Угадай, чего не стало?»**

**Цель:** развивать внимание, память детей. Упражнять в употреблении существительных в родительном падеже.

**Игровой материал:** набор предметов, относящихся к театру, небольшая ширма.

**Ход игры:** на столе расставлены игрушки. Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить, какие предметы стоят на столе. Затем воспитатель предлагает детям отвернуться, ставит ширму и убирает один предмет. Игроки должны догадаться и сказать чего не стало. Тот, кто отгадал первым, становится водящим.

### «Один – много»

**Цель:** Формировать умение употреблять существительные в единственном и множественном числе.

**Игровой материал:** мяч.

**Ход игры:** дети встают в круг, воспитатель, а затем и ребёнок водящий встаёт в центр круга, называет слово, относящееся к театру, кидает мяч ребёнку из круга, а тот должен сказать это слово во множественном числе и бросить мяч водящему. Например, театр - театры, артист - артисты, антракт – антракты, сцена – сцены и т.д.

Следующий водящий выбирается по считалке. Если игрок ошибся, ему помогают другие, сказать слово правильно.

### «Объяснялки»

**Цель:** Обогащать словарь детей за счёт слов, относящихся к театру. Развивать мышление.

Формировать умение грамотно строить предложения. Совершенствовать навыки чтения.

**Игровой материал:** карточки со словами по теме «театр», мешочек или красивая коробочка для карточек.

**Ход игры:** Воспитатель показывает коробочку или мешочек и говорит:

- Ребята, хотите поиграть в «Объяснялки»?

- Кто знает, как играть в эту игру? (дети высказывают свои предположения)

-Первое слово достану я и прочту его. Тот, кто знает, что слово обозначает, поднимает руку. Если правильно объяснил значение слова, то достаёшь, следующее и читаешь его. Кто ошибся, получает штрафной фант. Выигрывает тот, у кого нет штрафных фантов. В конце игры дети задают вопросы о театре игрокам с фантами.

### **«Кто работает в театре»**

**Цель:** уточнить знания детей о профессиях людей, работающих в театре.

**Игровое оборудование:** мяч.

**Ход игры:** Воспитатель задаёт вопрос и кидает мяч ребёнку, ребёнок отвечает и возвращает мяч воспитателю.

- Кто главный в театре?
- Кто играет в спектаклях?
- Кто играет на скрипке?
- Кто отвечает за световые эффекты?
- Кто работает в буфете?
- Кто работает в гардеробе?
- Кто помогает зрителям найти свои места в зале?
- Кто руководит оркестром? и т.д.

### **«Подбери слова»**

**Цель:** Совершенствовать знания детей о театре. Упражнять в согласовании прилагательных с существительными. Упражнять в чтении слов.

**Игровой материал:** листы бумаги с напечатанными словами по теме «театр». Красивый конверт, карандаши.

**Ход игры:** - Петрушка из театра прислал Вам задание, хотите его выполнить? Нужно прочитать слова в первом и во втором столбике и соединить волшебной ниточкой (линией) слова подходящие по смыслу, например,



оркестровая	яма,
зрительный	зал
театральный	бинокль

### «Я начну, а ты продолжи...»

**Цель:** Совершенствовать знания детей о театре. Упражнять в согласовании прилагательных с существительными.

**Игровой материал:** мяч

**Ход игры:** Дети стоят в кругу, воспитатель бросает мяч одному из детей и говорит, например, «Оркестровая», а ребёнок должен ответить: «Оркестровая яма» и бросить мяч воспитателю.

**Усложнение:** воспитатель называет существительное, а дети должны подобрать к нему прилагательное.

-Зрительный...

-Большой...

-Кукольный...

-Театральная...

-Главный...

-Большая...

-Малая...

-Заслуженный...

-Народная...

-Оперный...

-Художественный...

### «Составь предложение»

**Цель:** упражнять детей в умении составлять предложения по картинке. Определять количество слов в предложении. Формировать умение составлять предложение с заданным количеством слов.

**Игровое оборудование:**картинки по теме «театр».

**Ход игры:** на столе или в красивой коробке лежат картинки по теме «театр». Дети по очереди берут картинку, составляют по ней предложение, например, *Балерина танцует.*

и определяют количество слов в предложении. Если ребёнок затрудняется, воспитатель задаёт наводящие вопросы:

-Сколько слов в предложении?

-Назовите первое слово.

-Назовите второе слово.

Аналогично разбираются другие предложения.

За правильный ответ ребёнок получает маленький приз.

**Усложнение:** составить предложение с определённым количеством слов.