

Картотека театрализованных игр
Средняя группа (4-5 лет)

«ВОЗЬМЕМ МИШКУ НА ПРОГУЛКУ»

Цель: развивать предметно-игровые действия; формировать сопровождающую речь.

Оборудование: медвежонок, санки, кроватка, стульчик, комплект одежды для медвежонка (брюки, валенки, пальто, шапка).

Ход игры:

Педагог сидит за столом перед детьми. Здесь же, на кукольном стульчике, лежит одежда мишки. Педагог, читая стихотворение, не спеша, одевает мишку. Последнее слово в каждой строчке досказывают дети.

Я надену Мишке теплые ...штанишки.

Теплые... штанишки я надену Мишке.

Валенки-малышки я надену... Мишке.

Так, так и вот так —валенки-малышки.

Я надену... Мишке валенки-малышки,

Я надену... Мишке красное... пальтишко,

Красное ... пальтишко я надену... Мишке.

А когда иду гулять, надо шапку надевать.

Мишку мы возьмем...гулять,

Будем в саночках ... катать!

Педагог усаживает одетого мишку в игрушечные санки. Когда дети пойдут на прогулку, они возьмут его с собой.

«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)*.

«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.

«ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ»

Цель: Развивать навыки действия с воображаемыми предметами, воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.

Ход игры.

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 решили дарить.

«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»

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

Ход игры.

Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

- а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;
- б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;
- в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.

«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 введением новых персонажей (королева, министр, принцесса и т.п.), а также придумать характеры действующих лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомысленная).

ИГРА – ПАНТОМИМА «МЕДВЕЖАТА»

Цель: развивать пантомимические навыки

Ход игры

Воспитатель читает, дети имитируют движения. Ребята, 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 «БЫЛ У ЗАЙЦА ОГОРОД»

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.	

«ДЕРЕВЯННЫЕ И ТРЯПИЧНЫЕ КУКЛЫ»

Цель: мышечное напряжение и расслабление.

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.

«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 смысленей — 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 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.

«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!»

Курочка-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 толстенькое брюшко,
Выпученные глаза,
Говорит она: «Ква-ква!»

«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»

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

Ход игры.

Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

- а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;
- б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;
- в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.