Театрализованные игры для дошкольников

ДРУЖНЫЕ ЗВЕРИ.

Цель. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

Ход игры. Дети распределяются на три группы — медведи, обезьяны и слоны. Затем педагог называет поочередно одну из команд, а дети должны одновременно выполнить свое движение. Например, медведи — топнуть ногой, обезьяны — хлопнуть в ладоши, слоны — поклониться. Можно выбирать других животных и придумывать другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое движение синхронно, общаясь только взглядом.

<u>ВОРОБЬИ</u> — <u>ВОРОНЫ.</u>

Цель. Развивать внимание, выдержку, ловкость.

Ход игры. Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к другу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называют, — убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о-ро - о...». В этот момент готовы убегать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре.

<u>Более простой вариант</u>: та команда, которую называет ведущий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу врассыпную, а вторая команда остается на месте.

ПОВАРЯТА.

Цель. Развивать память, внимание, фантазию.

Ход игры. Дети распределяются на две группы по 7—8 человек. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся в общий круг — это кастрюля — и поют песню (импровизацию):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат иль простой винегрет,

Компот приготовить.

Вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок впрыгивает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям

можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

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.

«Мамины детки»

Цель игры: Развить у ребенка воображение, пантомимические навыки, интерес к театрализованной деятельности, воспитать нравственные качества, научить пересказывать содержание знакомой сказки, вызвать положительный эмоциональный настрой.

Прежде чем приступить к игре, воспитатель должен ознакомить ребят со сказкой «Кошка и котята».

Ход игры: Воспитатель приносит детям заранее подготовленную игрушку — кошку и предлагает ребятам спеть для нее песенку. Далее ведущий обращается к ребятам с вопросом: «Знаете ли вы сказку, в которой кошка потеряла своих котят, а потом нашла их и выручила из беды?».

Далее дети начинают с воспитателем вспоминать сюжет сказки «Кошка и котята». В процессе своего рассказа воспитатель делает небольшую паузу и просит ребят изобразить голосом, как рычал пес, как кошка звала своих котят во дворе, как жалобно мяукали котята, и как они были рады, когда мама их нашла и спасла. Так, в процессе игры, дети учатся пересказывать сказку и осваивают азы театрализованных постановок.

«Кошка и мышка».

Цель: Учить детей задавать вопросы и отвечать на них, развивать ловкость.

Ход игры: Игру ведут двое детей. Один игрок-кошка, другой-мышка. Дети стоят, внутри круга кошка и мышка ведут диалог:

- -Мышка, мышка, где была?-В кладовой.
- -Что там делала?- Сыр ела.
- -А мне оставила?-Не оставила.
- -А где ложечки положила?-Под бочку сунула.
- -А куда кувшин поставила?

Шла по камешкам, напала злая собака, я уронила и разбила.

Дети, стоящие в круге, берутся за руки и поднимают их вверх воротцами. Кошка гонится за мышкой. Если удается поймать, кошка назначает

следующую пару игроков. Если мышка оказалась проворней, то распределение ролей достается ей.