

ГКУСО ВО «Владимирский социально –  
реабилитационный центр для несовершеннолетних»

# Методические рекомендации

## «Игровые упражнения в театральной деятельности»



2025 год

Занятия театральной деятельностью являются эффективным способом ведения коррекционно-развивающей работы.

Для успешности реализации программы театральной деятельности, мотивации занятиями важным моментом является выбор сказки:

- лучше выбрать простые, хорошо знакомые детям сказки, например: «Куричка Ряба», «Репка», «Три медведя», «Теремок», «Заюшкина избушка»; «Гуси – лебеди» и т.д.;

- сюжет сказки должен быть интересным, вызвать эмоциональный отклик у детей;

- возможное использование элементов сюжета, а не сказку целиком.

### **Игры для активизация познавательных способностей детей.**

Игры и упражнения, направленные на формирование сенсорных представлений с опорой на различные модели восприятия.

**«Угости медведей»** (по сюжету сказки «Три медведя»).

Цель: развивать сенсорные представления с опорой на зрительные и тактильные ощущения.

*Задание:* принести угощения трём медведям, чтобы помирить их с Машей.

Дети выбирают одинаковые угощения для медведей, ориентируясь на цвет, форму, материал из которого изготовлены бумажные конфеты, печенье, пирожные.

**«Домики для друзей - животных»** (по сказке «Теремок»).

Цель: развивать сенсомоторную координацию.

*Задание:* нужно построить новые яркие домики для всех, кто жил в теремке.

Каждый ребёнок «строит» свой домик из различных разноцветных геометрических фигур разных по цвету и величине.

### **Игры на развитие общих речевых навыков.**

**Сила голоса.**

**«Зайчик услышит наше «ау» - быстро найдется в холодном лесу»** (по сказке «Заюшкина избушка»).

Цель: учить повышать и понижать силу голоса.

*Задание:* помоги зайчику, который потерялся в зимнем лесу, прокричи «АУ!!!»

**По сказке «Лиса и петух» игра на автоматизацию звука С.**

«Лиса с петушком вошла в темный лес. Как громко кричит петушок? (дети – КУ-КА-РЕ-КУ (громко)), а теперь лиса зашла за высокие горы, как сейчас звучит голос петушка? КУ-КА-РЕ-КУ (тихо)». **Лиса идет через горы и поет песенку: «СА-СА-СА-СА»:** (на закрепление произношения звуков)

*Задание:* петь слоги, меняя высоту голоса. Лиса в гору - повышают тон голоса, спускаясь – понижают тон.

**«Слово-сказка».**

Цель: умение сочинять сказку по одному слову.

Слово пишется на доске вертикально. Каждую букву «расшифровываем»: К-кот; Н-нитки; И-иголка; Г-горка; А-аптека. На основе этих пяти новых слов дети сочиняют сказку. Например, «Жил-был кот. Он очень любил играть с нитками. Однажды он увидел катушку с нитками, стал её катать по полу и уколол лапку. В катушке торчала иголка. Ему было очень больно. Кот грустит, но вдруг он посмотрел в окно, увидел горку и побежал на улицу. Кот весело скатился с нее и попал прямо в аптеку. Там ему дали лекарство для лапки». Такие сказки дети любят сочинять коллективно, по кругу.

### **Игры на речевое дыхание.**

**«Произнеси (пропой) фразы»** (по сказке: «Репка»).

Цель: работать над длительностью речевого выдоха.

*Задание:* посадим репку, скажем слова: «пусть будет репка большая, крепкая», «пусть репка будет вкусная, сладкая».

Игры и упражнения по развитию силы и длительности ротового выдоха, дифференциацию носового и ротового дыхания.

**«Катится колобок по дорожке», упр.: «Пыхтит мишка».**

### **Игры на слуховое внимание.**

**«Угадай, какая сказка?»** (по первому слогу). Угадай героя сказки (по музыкальному отрывку), «Михаил Иванович сердится» (топни, если услышишь ошибки), «Угадай, кто идет», «Узнай нас».

Цель: развитие слухового внимания.

*Игры-задания:* «Расколдуй сказку»: «Жарозко» - «Морозко», «Оле-Огурцое»-«Оле-Лукое», «Красная Тапочка»-«Красная Шапочка», «Серебряный замочек» - «Золотой ключик», «Кепка»-«Репка», «Коробок»-«Колобок».

**«Сказки перепутались».**

Цель: развитие памяти, внимания и воображения.

Предлагается взять имена героев из разных сказок и сделать их героями одной сказки. Для составления коллажа из сказок используются картинки с изображением героев сказок. Придуманные сказки дети часто инсценируют в группе с помощью настольного театра. Декорации при этом сводятся к минимуму. Кукол можно водить молча, под рассказ ведущего, а можно разыгрывать диалоги.

Все эти игры и упражнения являются своеобразной подготовкой для дальнейшей работы над связной речью, драматизации сказки.

**«Волшебный кубик».**

Цель: Закрепление знания сказок, развитие речи, памяти.

Материал: разноцветный кубик, на каждую грань которого с помощью липучки прикрепляются герои или сюжеты сказок.

Описание игры:

I вариант. Педагог бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки. Дети называют героя и сказки с его участием.

II вариант. Педагог бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки. Дети изображают этого героя.

III вариант. Педагог бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо сюжета сказки (желательно чтобы сказки были разные). Дети называют сказку и её героев.

IV вариант. Ребёнок бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки, и называет героя и сказки с его участием.

V вариант. Ребёнок бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо сюжета сказки (желательно чтобы сказки были разные, и называет сказку и её героев.

### **Развитие связной речи.**

Этапы:

- отговаривание отдельных слов во фразе;
- произнесение отдельных фраз сказочных героев;
- повторение, составление простых фраз;
- рассказывание сказки.

#### **Упражнения.**

«Назови сказки, где есть дед, бабка...».

«Из какой сказки фраза?».

«Назови сказку по предмету» (например, яблоко: «Гуси – лебеди», «Хаврошечка», «Белоснежка и семь гномов»).

«Отгадай сказку по отрывку».

«Отгадай сказку по слогам» (По-дед-ре. В-ре-бо-пребо. Ста-де-ре-тя. Тя-потя-вы-ни. По-де-ба. И т.д.).

«Если бы, да кабы...».

Цель: умение составлять сложноподчиненные предложения, логически мыслить, перевоплощаться, вставать на точку зрения другого.

**Задание:** закончить предложение: «Если бы я был(а) кем-то/чем-то, то я бы..., потому что(чтобы)...». («Если бы я был бабой Ягой, то я был бы очень доброй и красивой, чтобы меня все любили»).

«Собери и расскажи сказку».

Цель: Закрепление знания сказок, расширение словарного запаса, развитие связной речи, внимания, памяти.

Материал: картинки с изображением сюжетов, выбранной сказки.

Ход игры: Ребёнок должен сложить последовательно сюжетные картинки от начала до конца сказки, затем рассказать сказку с опорой на сюжетные картинки.

### **«Кто за кем?».**

Цель игры: закрепление знания сказок; развитие грамматического строя речи, знакомство детей с предлогами: за, перед, до, после, между; формирование навыков ориентировки в пространстве, развитие наглядного мышления; развитие элементарных математических представлений: сначала, потом, первый, второй, последний.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.); кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

1. Ведущий просит разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности. После этого просит ребёнка объяснить: кто за кем пришёл, встретил; кто как стоит, используя различные предлоги. Ведущий задаёт наводящие вопросы.

2. Если ребёнок успешно овладел всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево.

За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

### **«Расскажи о картинке».**

Цель игры: Расширение словарного запаса, развитие связной речи, творческого мышления, наблюдательности.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.), кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

Выбирается сказка взрослым (это может быть сказка, которая изучается в данный момент). Ведущий берёт одного из героев сказки и описывает его: рассказывает, как он выглядит, добрый или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т. д. После этого он просит детей повторить, что он рассказал.

Затем ведущий берёт другую фигурку и просит детей по очереди описывать героя и следить, чтобы описания не повторялись.

Если это не получается, ведущий задаёт наводящие вопросы: например, во что одет дед; старый он или молодой; что делает и т. д. За правильные ответы ребёнок получает жетон. Побеждает тот, кто даст ответов больше всех.

### **«Найди по силуэту».**

Цель игры: Развитие речи, наглядного мышления, внимания, образной памяти.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.). Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

Ведущий просит детей рассмотреть фигурки со всех сторон. Далее он объясняет, что такое силуэт, и просит детей обвести пальчиком силуэт фигурки, а затем – карандашом.

Ведущий выкладывает фигурки обратной стороной и просит найти героев сказки, предметы.

### ***«Раскрась по описанию».***

Цель игры: развитие речи, умения слушать другого, понятно выражать свои мысли; закрепление понятия «силуэт»; развитие наблюдательности, образного мышления и воображения.

Материал: фигурки героев сказок из театра на фланелеграфе; картинки с сюжетами из игры «Собери и расскажи сказку», выбранной сказки; загадки к героям сказки; цветные карандаши, бумага.

Ход игры.

Ведущий рассказывает детям сказку, и выкладывает опорные картинки с сюжетами сказки. Затем вместе с детьми отбирает фигурки героев сказки.

Когда фигурки лежат перед детьми, взрослый зачитывает по карточке загадку про одного из героев. Дети должны отгадать, о ком идёт речь. Тот, кто первым отгадал, становится рассказчиком.

Ведущий переворачивает карточку и просит найти точно такую же фигурку – силуэт.

Дети, каждый на своём месте, обводят силуэт. После этого опорные картинки убираются, и рассказчик вместе с ведущим должен описать изображение, а дети должны дорисовать и раскрасить силуэты, не глядя на фигурку.

Вначале рекомендуется играть простыми фигурами (репка, колобок, теремок, рукавичка). После каждого описания показывайте фигурку и сравнивайте, у кого какой силуэт получился. Следующим рассказчиком становиться тот, у кого точнее всех получился рисунок, или можно загадать загадку про следующего героя.

### ***«Покажи одинаковое».***

Цель игры: Расширение словарного запаса. Учить детей мыслительным операциям: сравнению, обобщению, логическому мышлению. Развивать фантазию, уметь классифицировать предметы по разным признакам.

Материал: фигурки героев сказок из театра на фланелеграфе; картинки с сюжетами, выбранной сказки.

Ход игры.

Ведущий рассказывает о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей, животных и т. д., и просит показать детей одинаковое.

Затем он просит ответить на его вопросы и показать одинаковое на фигурках. Например, у кого есть хвосты, кто одет в юбки, чем похожи дед, бабка, внучка (ходят на ногах, люди, чем похожи Жучка, кошка, мышка (животные) и т. д.

### ***«Что изменилось?».***

Цель игры: Развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.) и предметов; кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

1. Ведущий с помощью фигурок воспроизводит на фланелеграфе сюжет какой – либо сказки и просит одного из детей описать, что изображено. Затем ребёнок отворачивается, и ведущий вместе с другими детьми меняет две – три фигурки местами (если дети старше шести лет, количество изменений можно увеличить до пяти). Ребёнок должен сказать, что изменилось. За правильные ответы он получает жетон. Побеждает тот, кто наберет больше всех жетонов.

2. Если дети успешно освоили эту игру, попросите их самих выложить сюжет какой–нибудь сказки и самим без ведущего продолжить игру, назначив ведущим одного из детей.

### ***«Опиши героя».***

Цель: Развитие грамматического строя речи, умения подбирать прилагательные.

Материал: Сказка, картинка или фигурка героя для описания; карточки со схематическими изображениями эмоций, цвета, строения тела.

Ход игры:

I вариант (для детей 3 – 4 лет):

После прочтения сказки, воспитатель спрашивает: (например, сказка «Лиса и заяц») – Какой Петушок?

Дети отвечают: «Добрый, смелый и т. д.»

II вариант (для детей 4 – 7 лет):

После прочтения сказки, или при сравнении сказок, воспитатель просит описать одного из героев, используя схематические карточки.

### ***«Я начну, а ты продолжи».***

Цель: Закрепление знания сказки, развитие связной речи, умение внимательно слушать друг друга.

Материал: персонаж – герой выбранной сказки.

Ход игры: Дети сидят в кругу. У воспитателя в руках персонаж – герой сказки, которую дети будут рассказывать. Воспитатель начинает сказку (говорит одно – два предложения) и передаёт сидящему рядом ребёнку. Ребёнок продолжает, говоря тоже одно – два предложения, и передаёт следующему.

### ***«Маски».***

Цель: Развитие речи, воображения, наблюдательности, сообразительности, выразительности движений.

Материал: маски сказочных персонажей – животных.

Описание игры: выбирается водящий. Остальные дети стоят перед ведущим полукругом. На водящего надевают маску сказочного персонажа знакомой сказки, но он не знает какого. Чтобы догадаться, чья это маска, водящий предлагает кому – либо из детей, или всем детям, изобразить этого персонажа. Если персонаж будет угадан, водящим становится тот, кто его изображал.

**«Угадай сказку».**

Цель: Закрепление знания сказок и сказочных героев, развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Материал: используются фигурки сказочных героев одной из сказки.

Ход игры: Взрослый прикрепляет на фланелеграф фигурки сказочных героев персонажей какой - либо сказки и просит детей назвать эту сказку.

**«Назови сказку»**

Цель: Закрепление знания сказок и сказочных героев, развитие связной речи, внимания, памяти, наглядного мышления.

Материал: игровое поле, на котором помещены сюжеты разных сказок; кубик.

Ход игры: Ребёнок бросает кубик на игровое поле. Когда кубик остановиться на одном из сюжетов, ребёнок называет сказку и её героев.

**«Найди сказочных героев».**

Цель: Закрепление знания сказок и сказочных персонажей. Развитие речи, памяти, внимания, мышления.

I вариант:

Материал: Фигурки сказочных героев, сюжеты сказок.

Ход игры:

Воспитатель раздаёт детям фигурки или резиновые игрушки сказочных героев. На столах разложены сюжеты разных сказок. По команде воспитателя дети к каждому сюжету ставят своего сказочного героя.

II вариант.

Материал: большие карты, на которой изображен сюжет какой – либо сказки; маленькие карточки с изображением сказочных героев сказки.

Ход игры:

Игра проводится по принципу лото. Детям раздаются большие карты. Ведущий показывает маленькие карточки. Дети, у которых герой из сказки, изображенной на большой карте, называет героя и берёт его себе. Выигрывает тот, кто первым заполнит свою карту.

**«Кто лишний?»**

Цель: Закрепление знания сказок и сказочных персонажей, развитие речи, внимания, памяти, мышления.

Материал: используются фигурки героев сказок из театра на фланелеграфе или из настольного театра.

Ход игры:

На столе или на фланелеграфе выставляются герои одной из сказок и один лишний герой. Детям до 5 лет, взрослый называет сказку. Дети должны назвать кто лишний, кто заблудился.

Дети после пяти лет, должны назвать из какой сказки герои и кто заблудился. «Отгадай слово».

(для тех, кто знает буквы)

Цель: закрепление первого звука в слове, закрепление знаний о сказочных героях, развитие ЗКР, мышления, памяти, внимания.

Материал: двухсторонние карточки: с одной стороны, буква, с другой стороны изображение сказочного персонажа название, которого начинается на эту букву.

Ход игры:

I вариант:

Воспитатель показывает картинку сказочного персонажа. Ребёнок проговаривает название и выделяет первый звук. Воспитатель переворачивает карточку.

II вариант:

Воспитатель выкладывает из карточек слово картинками вверх. Ребёнок проговаривает название каждой картинке, выделяя первый звук. Воспитатель переворачивает карточку буквой вверх, ребёнок складывает (прочитывает) загаданное слово.

**«Собери из частей».**

Цель игры: развитие речи, внимания, памяти, мышления, координации движений рук.

Материал: разрезные картинки героев сказок, фигурки героев сказок из «Сказочного сундучка», соответствующие разрезным картинкам, загадки.

Ход игры:

Взрослый показывает детям фигурки героев сказок. Спросите, как их зовут. Затем покажите, что из частей можно сложить фигурку любого из героев.

Затем части карточек перемешиваются, и взрослый просит малыша отгадать загадку и сложить фигурку героя.

### **Сплочение коллектива.**

Упражнения: (дети берутся за руки и «приглашают» сказку; передают шепотом друг другу имена героев в сказки).

**«Паровоз».**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к «Паровозу». «Вагончики» паровоза повторяю свои имена каждый раз, когда присоединяется новый «вагончик». Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся к «Паровозу». (Можно имена заменить героями сказки).

### ***«Я знаю пять имён».***

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек данного коллектива, начиная с фразы: «Я знаю 5 имён...».

### ***«Маски».***

Цель: Развитие речи, воображения, наблюдательности, сообразительности, выразительности движений.

Материал: маски сказочных персонажей – животных.

Описание игры: выбирается водящий. Остальные дети стоят перед ведущим полукругом. На водящего надевают маску сказочного персонажа знакомой сказки, но он не знает какого. Чтобы догадаться, чья это маска, водящий предлагает кому – либо из детей, или всем детям, изобразить этого персонажа. Если персонаж будет угадан, водящим становится тот, кто его изображал.

### **Снятие эмоционального напряжения.**

#### ***«Прогулка по сказочному лесу».***

Цель – снятие напряжения и развитие воображения.

Звучит расслабляющая музыка, педагог говорит, дети представляют, как греются на солнышке, гуляют по лесу, кидают мягкие мячики.

#### ***«Подари движение».***

Цель - снятие психоэмоционального напряжения, развитие общительности.

Участники встают в круг. Звучит музыка. Водящий, выбранный с помощью считалки, начинает танец. Он выполняет однотипные движения 15 – 20 секунд. Остальные повторяют эти движения. Затем водящий прикасается рукой к кому-либо из танцующих. Он становится следующим водящим. Игра продолжается.

#### ***«На что похоже настроение».***

Цель - продолжать учить детей преодолевать замкнутость, пассивность.

Участники игры по очереди говорят, на какое время года (природное явление, погоду) похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше педагогу: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?».

Упражнение проводится по кругу. В конце игры дети обобщают – какое же сегодня у группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т.д.

#### ***«Кактус и ива».***

Цель: развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ориентироваться в пространстве, координировать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

Ход игры. По любому сигналу, например, по хлопку, дети начинают хаотично двигаться по залу, как в упражнении «Муравьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слегка согнуты в локтях, подняты над головой, ладони тыльной стороной повернуты друг к другу, пальцы растопырены, как колючки, все мышцы напряжены. По хлопку педагога хаотическое движение возобновляется, затем следует команда: «Ива». Дети останавливаются и принимают позу «ивы»: слегка разведенные в стороны руки расслаблены в локтях и висят, как ветви ивы; голова висит, мышцы шеи расслаблены. Движение возобновляется, команды чередуются.

### ***«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!».

### ***«Шаронадуватель».***

Педагог обращается к ученикам: «Ребята! Я предлагаю всем нам сделать небольшую паузу. Отдохнуть и поиграть в игру «Шаронадуватель». Шаронадуватель – это профессия, которую придумали в сказочной стране (а может быть, просто, в сказке). Я расскажу вам о ней в стихотворении, а вы постарайтесь поддержать меня вдохами и выдохами (таковы правила игры). Просто слушайте внимательно. Я буду вам подсказывать – делать вдох и выдох, вы – повторяйте за мной». Итак, начали:

<p>Я не летчик, не швея, Даже не спасатель. А профессия моя Шаронадуватель Я вдыхаю глубоко... (глубокий вдох) Выдыхаю смело... (выдох) Разноцветные шары Делаю умело Вот надую первый шар... (вдох, выдох, вдох, выдох) Шар красивый красный. Яркий словно огонёк, Вовсе не опасный. Вот надую шар второй... (вдох, выдох, вдох, выдох) Что-то очень он тугой... (вдох, выдох, вдох, выдох) Ох, какой упрямый! Шар – зелёный самый! А теперь и третий шар... (вдох, выдох, вдох, выдох) Желтый словно солнце...(вдох, выдох, вдох, выдох)</p>	<p>Ой! Взметнулся и пропал – Улетел в оконце! (машем ему рукой) И четвертый я беру Вам его я подарю! Ярко-бирюзовый Надуваю снова...(вдох, выдох, вдох, выдох) Непослушный ты какой Что сопротивляешься? Воздух больше наберу...(глубокий вдох, выдох) Что не надуваешься? ... (глубокий вдох, выдох) Вот растёт, растёт мой шар... (глубокий вдох, выдох) Наравне со мною стал! ... (глубокий вдох, выдох) Бах! Бабах! Как сто хлопков! (все делают хлопок в ладоши) Лопнул шар на сто клочков! (глубокий выдох) Главное – не унывать! Будем новый надувать! (все хлопают в ладоши)</p>
--	--

### «Снеговик».

Цель: Умение напрягать и расслаблять мышцы шеи, рук, ног и корпуса.

Ход игры: Дети превращаются в снеговиков: ноги на ширине плеч, согнутые в локтях руки вытянуты вперед, кисти округлены и направлены друг к другу, все мышцы напряжены. Педагог говорит: «Пригрело солнышко, под его теплыми весенними лучами снеговик начал медленно таять». Дети постепенно расслабляют мышцы: опускают бессильно голову, роняют руки, затем сгибаются пополам, опускаются на корточки, падают на пол, полностью расслабляясь.

### «Цветок».

Теплый луч солнца упал на землю и согрел семечко. Из него проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая головку вслед за солнцем. Выразительные движения: сесть на корточки, голову и руки опустить;

поднять голову, распрямить корпус, руки поднять в стороны, затем вверх — цветок расцвел; голову слегка откинуть назад, медленно поворачивать ее вслед за солнцем. Мимика: глаза полузакрыты, улыбка, мышцы лица расслаблены.

### **Формирование актерских умений**

#### **«Цветные кружочки».**

Цель игры: Развитие связной речи, образной памяти, обучение детей мнемотехникам.

Материал: Цветные кружочки, отличающиеся цветом и размером в соответствии с героями сказок; фигурки героев сказки; картинки с сюжетами сказки.

Ход игры:

Расскажите сказку детям и попросите их показать соответствующие фигурки. Попросите малыша разыграть сюжет из сказки.

Если ребёнок не справляется, покажите ему картинку – сюжет, и пусть он расскажет сюжет, используя фигурки.

Затем расскажите ему сказку, выкладывая лишь кружочки. После этого он должен заменить героев кружочками и пересказать сказку, используя кружочки.

#### **«Котенок».**

Цель: развитие навыков пантомимы, различать и играть эмоции, развитие воображения, развитие речи.

Ход игры: Дети в кругу. Педагог складывает ладони перед собой. «Ребята, представьте, что 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.

#### **«Крылья самолета и мягкая подушка».**

Цель: развитие воображения, снятие мышечного напряжения.

Ход игры: Педагог показывает, а дети повторяют. «Представьте, что мы самолеты. У самолета два крыла. Наши руки крылья самолета - дети выполняют команды педагога - руки в стороны, напрягите все мышцы от плеча до кончиков пальцев (изображая крылья самолета). Затем, не опуская рук, ослабить напряжение, давая плечам слегка опуститься, а локтям, кистям и пальцам — пассивно согнуться. Руки как бы ложатся на мягкую подушку.

#### **«Кошка».**

**Цель:** Развитие речи, памяти, воображения.

Вот кулак (*Сжимаем правую руку*)

А вот ладошка (*Показываем левую ладошку*)

На ладошку села кошка (*Скребежся правой рукой по левой ладошке*)

И скребется потихоньку (*Царапаем по ладошке*)

У кошечки нашей есть 10 котят (*машем 10 - пальчиками*)

Сейчас все котята по парам стоят:

*Соединяем одноименные пальцы подушечками попарно, далее постукиваем соответствующими пальцами друг о друга - от большого к мизинцу.*

Два толстых,

Два ловких,

Два длинных,

Два хитрых,

Два маленьких самых и самых красивых.

**«Кошка выпускает когти».**

Цель: развитие воображения, развитие пластики рук. Развитие навыков следовать инструкции.

Постепенное выпрямление и сгибание пальцев и кистей рук.

Ход выполнения: Руки согнуть в локтях, ладони вниз, кисти сжать в кулачки и повернуть вверх. Постепенно с усилием выпрямлять все пальцы вверх и разводить их до предела в стороны («кошка выпускает когти»). Затем без остановки согнуть кисти вниз, одновременно сжимая пальцы в кулачок («кошка спрятала когти»), и, наконец, вернуться в исходное положение. Движение повторяется несколько раз безостановочно и плавно, но с большим напряжением. Позднее в упражнение следует включить движение всей руки — то сгибая ее в локтях и приводя кисть к плечам, то выпрямляя всю руку («кошка загребает лапками»).

**«Вкусные конфеты».**

Цель: развитие мимики-жевательных движений, улыбка.

Ход игры: у девочки в руках воображаемая коробка 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.

**Игры на развитие пластической выразительности** (*Миниатюры-пантомимы*).

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

**Игра на имитацию движений.**

Цели: развитие фантазии, двигательного аппарата, навыков выполнения команды педагога.

Ход игры: Педагог: Ребята, вы сейчас будете шагать, но будьте внимательны, шаги будут разные!

- Маленькие ножки шагали по дорожке. (Дети идут маленькими шагами)  
Большие ножки шагали по дорожке (дети идут большими шагами).

Придумайте, как может ходить:

- Старичок-Лесовичок? (дети выполняют задание по своей фантазии)

-Как ходит принцесса?

-Как катится колобок?

-Как серый волк по лесу рыщет?

-Как заяц, прижав уши, убегает от него?

**«Медвежата».**

Цель: развивать пантомимические навыки, фантазию.

Ход упражнения:

Педагог: Я буду читать, а вы изображаете то, что делают медвежата.

- А вот 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 вы изображаете чем могут заниматься медвежата на поляне.

**«Вдоль по бережку».**

Цель: развитие артистических навыков, фантазии, крупной моторики, звукопроизношения.

Задание: прочитайте выразительно, нараспев стихотворение. Дети должны передать его содержание в движениях.

*Вдоль по бережку лебедушка плывет, выше бережка головушку несет,*

*Белым крылышком помахивает, со крыла водичку стряхивает.*

*Вдоль по бережку молодчик идет, выше по бережку молодчик идет, выше бережка головушку несет,*

*Сапожком своим пристукивает. Да по пяточкам постукивает.*

**«Лисичка подслушивает».**

Сюжет: Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут Котик с Петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Поза: ногу выставить вперед, корпус тела слегка также наклонить вперед.

Выразительные движения: голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо), взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть.

**«Жаркое лето».**

Сюжет: Лето. Жара. Только прошел дождь.

Выразительные движения. Дети осторожно ступают, ходят вокруг воображаемой лужи, стараясь не замочить ног. Потом, распалившись, прыгают по лужам так сильно, что брызги летят во все стороны. Им очень весело.

### **«Танец розы».**

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.

### **«Цветочек».**

Потянуться вверх, напрягая до кончиков пальцев весь корпус («цветочек встречает солнышко»). Затем последовательно уронить кисти («спряталось солнышко, головка цветочка поникла»), согнуть руки в локтях («стебелек сломался»), освободив от напряжения мышцы спины, шеи и плеч, позволить корпусу, голове и рукам пассивно «упасть» вперед и слегка согнуть колени («завял цветочек»).

### **«Веревочки».**

Слегка наклониться вперед, подняв руки в стороны и затем уронив их. Повиснув, они пассивно покачиваются, пока не остановятся. Активно раскачивать руками после падения не следует. Можно подсказать игровой образ: ронять руки, как веревочки.

### **Разыгрывание по ролям стихотворения «Кто как считает?».**

Цель: развивать интонационную выразительность речи.

Ход игры: используется театр картинок. Картинки-персонажи дети рисуют сами (дома с родителями). Текст стихотворения разучивается (дома). Дети делятся на две подгруппы: одна — зрители, другая — актеры, затем они меняются. Эту инсценировку можно показать на досуге родителям или детям, а можно просто поиграть.

Петух:	Я всех умней!
Ведущий:	Кричал петух.
Петух:	Умею я считать до двух!
Хорек:	Подумаешь!
Ведущий:	Ворчит хорек.
Хорек:	А я могу до четырех!
Жук:	Я — до шести!
Ведущий:	Воскликнул жук.
Паук:	Я — до восьми!

Ведущий: Шепнул паук. Тут подползла сороконожка.

Сороконожка: Я, кажется, умней немножко

Жука и даже паука —

Считаю я до сорока.

Уж: Ах, ужас!

Ведущий: Ужаснулся уж.

Уж: Ведь я ж не глуп, но почему ж. Нет у меня ни рук, ни ног, а то и я считать бы смог!

Ученик: А у меня есть карандаш. Ему что хочешь, то задашь. Одной ногой умножит, сложит, Все в мире сосчитать он может!

### ***Разыгрывание ситуации «Не хочу манной каши!».***

Цель: развитие речи, учить интонационно выразительно проговаривать фразы.

Ход игры: дети делятся на пары. В паре один исполняет роль ребенка, а другой роль мамы (папы). Мама (папа) должны настаивать на том, чтобы ребенок ел манную кашу (геркулес, гречку...), приводя различные доводы. А ребенок это блюдо терпеть не может. 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 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.

### ***«Превращение предмета».***

Цель: развивать 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 дети могут обыграть, как ключ (отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.);

б) маленький мячик дети могут обыграть как яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

в) блокнотик как зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.