

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад №29 «Елочка»

**«Картотека театрализованных игр для детей от 5 до 6  
лет»**

**Воспитатель:  
Алексеева Ю.Н.**

г. Нижневартовск, 2023 г.

## **Содержание:**

- 1. Игра «Дедушка Молчок»**
- 2. Игра «Испорченный телефон»**
- 3. Игра «Угадай, кто я»**
- 4. Игра «Горячий картофель»**
- 5. Игра «Продолжи фразу и покажи»**
- 6. Игра «Что мы делаем, не скажем, но зато покажем»**
- 7. Игра «Угадай, что я делаю?»**

## **Картотека игр-пантомим**

- 8. Игра-пантомима «Муравейник»**
- 9. Игра-пантомима «Мухи»**
- 10. Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В.Степанов.)**
- 11. Игра-пантомима «Медвежата»**
- 12. Игра – пантомима «Если бы...»**
- 13. Игра – пантомима «Скульптор и глина»**

## **Картотека этюдов.**

- 14. Этюды – настроения**

## **Картотека мини-сценок**

- 15. Мини-сценка «Ёж»**
- 16. Мини-сценка «Великан и мышь» (А.Фронденберг) с использованием кукол театра «би-ба-бо».**
- 17. Мини-сценка «Хозяйка и кот»**

### **Игра «Дедушка Молчок»**

Цель. Развивать выразительность жестов, мимики, голоса.

Дети сидят в творческом полукруге. Проводится игра «Дедушка Молчок».

Педагог. Сегодня к нам в гости придет дедушка Молчок. Когда он появляется, становится тихо. Дедушка очень добрый, он любит детей и знает много интересных игр. Чики-чики-чики-чок, Здравствуй, дедушка Молчок! Где ты? Мы хотим играть, Много нового узнать. Где ты, добрый старичок? Тишина... Пришел Молчок. Не спугни его смотри, Тс-с-с, ничего не говори. Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать дедушку, жестом призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» дедушку (надевает бороду и шапку) и действует от его имени: здоровается, говорит, что очень спешил к ребятам, потому что любит играть. Предлагает детям поиграть в игру «Узнай, кто говорит от другого имени». С помощью считалки выбирают водящего. Педагог от имени дедушки читает текст. Ребенок, на которого указывает Молчок, отвечает на вопрос, изменив голос. Водящий угадывает, кто из детей говорит от другого имени. Сидит кукушка на суку, И слышится в ответ... «Ку-ку», — отвечает ребенок, на которого указывает дедушка Молчок. А вот котеночек в углу, Мяукает он так... (Мяу! Мяу!) Щенок прогавкает в ответ, Услышим вот что мы вослед... (Гав! Гав!) Корова тоже не смолчит, А вслед нам громко замычит... (Му-у!) А петушок,

встретив зарю, Нам пропоет... (Ку-ка-ре-ку!) Паровоз, набравши ход, Тоже весело поет... (У-у-у!) Если праздник, детвора Весело кричит... (Ура! Ура!)

### **Игра «Испорченный телефон»**

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике.

Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза — «спят». Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока. После игры педагог беседует с детьми о том, какие эмоции они изображали; по каким признакам они узнали именно эмоции.

### **Игра «Угадай, кто я»**

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, память.

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу. Водящий хлопает еще раз — и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удастся сделать это с первой попытки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз. В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу. Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

### **Игра «Горячий картофель»**

Цель. Развивать быстроту реакции, координацию движений.

Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом. Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка). Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

### **Игра «Продолжи фразу и покажи»**

Цель. Развивать логику, творческие способности; развивать имитационные навыки.

-Если холодно на улице, что вы надеваете? (Шубу, шапку, варежки...) -Если вам подарят маленького котенка, что вы сделаете? (Погладим его, приласкаем). -Если вы останетесь в лесу одни, что вы будете делать? (Громко кричать «Ау!».) -Если мама отдыхает, как вы будете себя вести? (Ходить на цыпочках, не шуметь...) -Если плачет ваш друг, что делать? (Утешить, погладить, заглянуть в глаза...). -Если вам на глаза попались спички? (Ответы детей, которые педагог обобщает выводом: спички детям не игрушка!)

### **Игра «Что мы делаем, не скажем, но зато покажем»**

Цель. Способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел; учить действовать на сцене согласованно.

Комната делится пополам шнуром. С одной стороны находятся 6 ребят, выбранных с помощью считалки,— «дедушка и пятеро внучат». С другой стороны — остальные дети и педагог; они будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам». Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой! Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где вы побывали? Что вы повидали? Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем! Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если отгадка дана неправильно, дети называют верный ответ и после слов педагога: «Раз, два, три — догони!» бегут за шнур, в свою половину комнаты, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока ребята не пересекли линию. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата». В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, рубят топором дрова и т. п. Педагог хвалит детей за правильные действия с воображаемыми предметами, которые они! показывали в загадках.

### **Игра «Угадай, что я делаю?»**

Цель. Развивать память, воображение детей.

Дети встают в круг. Каждый ребенок принимает определенную позу и оправдывает ее: - стоит с поднятой рукой (кладу книгу на полку, достаю конфету из вазы в шкафчике, вешаю куртку, украшаю елку и т. п.); - стоит на коленях, руки и корпус устремлены вперед (ищу под столом ложку, наблюдаю за гусеницей, кормлю котенка, натираю пол и т. п.); - сидит на корточках (смотрю на разбитую чашку, рисую мелом и т. п.); - наклонился вперед (завязываю шнурки, поднимаю платок, срываю цветок и т.п.). Педагог предлагает ребятам повторить игру «Угадай, что я делаю?» в движении. Дети ходят свободно по залу под музыку. Как только музыка заканчивается,

ребята останавливаются, принимают определенные позы, затем оправдывают их (собираю цветы, наклонился за грибом и т. д.).

### *Карточка игр-пантомим*

#### **Игра-пантомима «Муравейник»**

Цель. Учить отождествлять себя с заданным персонажем, побуждать к самостоятельному выбору роли.

Представьте себе, что вы идете по лесу. Солнышко припекает, до дома далеко, ваши ноги устали, и вы решили отдохнуть. А вот и пенек! Сели на пенек, вытянули ноги, глаза прикрыли, отдыхаете. И вдруг... что это? Кто-то ползет по вашим ногам... Ой, это муравьи! Вы сели на пенек муравейник! Скорее стряхивайте с себя муравьев и осторожно, чтобы не подавить их, отпрыгивайте в сторону... Игра проводится несколько раз коллективно и по желанию индивидуально.

#### **Игра-пантомима «Мухи»**

Цель. Развивать пантомимические навыки и творческое воображение. Детям предлагается внимательно прослушать стихотворение, затем педагог читает, а дети, не произнося ни слова, «показывают» стихотворение мимикой и жестами. Можно использовать музыкальное сопровождение. На паркете в восемь пар мухи танцевали. Увидали паука — в обморок упали. Ах! Стихотворение разыгрывается несколько раз. (Можно менять музыку.)

#### **Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В.Степанов.)**

Цель. Развивать пантомимические навыки.

Педагог читает, дети имитируют движения. Был у зайки огород, Зайка с радостью идет. Ровненьких две грядки. Но сначала все 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 свои соберет. И как раз — здесь закончился рассказ!

#### **Игра-пантомима «Медвежата»**

Цель: Развивать пантомимические навыки.

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 возможна импровизация.

## **Игра – пантомима «Если бы...»**

Цель: Развивать пантомимические навыки

1. Подойти к столу и рассмотреть его, будто это: — королевский трон, — аквариум с экзотическими рыбками, — костер, — куст цветущих роз. 3. Передать книгу друг другу так, как будто это: — кирпич, — кусок торта, — бомба, — фарфоровая статуэтка и т. д. 4. Взять со стола карандаш так, как будто это: — червяк, — горячая печёная картошка, — маленькая бусинка. 5. Пройти по линии, нарисованной мелом, как по канату. 6. Выполнять различные действия: — чистить картошку, — нанизывать бусы на нитку, — есть пирожное и т. д.

## **Игра – пантомима «Скульптор и глина»**

Цель. Развитие коммуникативных способностей.

Дети распределяются парами и занимают свободное место в зале, Договариваются между собой, кто из них «Скульптор», а кто — «Глина». Скульпторы лепят из Глины: животных, спортсменов, игрушки, сказочных персонажей. Затем играющие меняются ролями. Примечание: выбирается несколько экспертов, которые отгадывают, что слепил Скульптор. После разгадки Скульптура (Глина) расколдовывается и перестает сохранять позу.

### **Картотека этюдов**

#### **Этюды - настроения**

Цель. Развивать умение передавать эмоциональное состояние с помощью мимики и жестов.

*Этюд "Новая кукла"* Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, играет с куклой.

*Этюд "Баба Яга"* Баба Яга поймала Аленушку, велела ей затопить печку, чтоб потом съесть Аленушку, а сама уснула. Проснулась, а Аленушки и нет — сбежала. Рассердилась Баба Яга, что без ужина осталась, бегают по избе, ногами топает, кулаками размахивает.

*Этюд «Медвежата»* Медвежата лежат в берлоге. Подул сильный ветер, пробрался в берлогу. Медвежата замерзли. Они сжались в клубочки – греются. Стало жарко, медвежата развернулись и зарычали

*Этюд "Один дома"* Мама-енотиха ушла добывать еду, крошка-енот остался один в норе. Вокруг темно, слышны разные шорохи. Крошке-еноту страшно — а вдруг на него кто-нибудь нападет, а мама не успеет прийти на помощь?

*Этюд "Кот Васька"* Хозяйка испекла сметанный пирог к празднику и пошла наряжаться. Кот Васька прокрался в кухню и съел пирог. Хозяйка прибежала на шум и стала ругать Ваську. Ваське стало стыдно.

*Этюд "Соленый чай"* Мальчик во время еды смотрел телевизор. Он налил себе чай и, не глядя, по ошибке вместо сахара насыпал себе в чашку две ложки соли. Помешал и сделал первый глоток. До чего же противно стало у него во рту!

*Этюд "В лесу"* Друзья пошли прогуляться в лес. Один мальчик отстал, оглянулся — нет никого. Он стал прислушиваться: не слышно ли голосов? (ВНИМАНИЕ) Вроде бы слышит он какой-то шорох, потрескивание веток -а

вдруг это медведь? (СТРАХ) Но тут ветки раздвинулись, и он увидел своих друзей — они тоже искали его. Мальчик обрадовался: теперь можно возвращаться домой! (РАДОСТЬ)

*В процессе обсуждения этюдов с дошкольниками важно (от лица игрового персонажа) обратить внимание на правильные, точные выражения эмоций детьми. На экране можно показать изображения тех или иных эмоций. В случае затруднений побуждать детей помогать друг другу.*

### **Карточка мини-сценок**

#### **Мини-сценка «Ёж»**

Цель. Развивать интонационную выразительность речи; развивать воображение, фантазию, пантомимические навыки.

Ребенок: Очень, еж, ты хорош, только в руки( в лапы) не возьмешь! Ёж: Нехорош? Ну и что ж! Без иголок я – не еж! Эту сценку педагог разучивает с детьми, а затем, меняя персонажей (ребенок, волк, лиса, медведь), предлагает разыграть ее по ролям, обращая внимание на интонационную выразительность. Дети разбиваются по желанию на пары и проигрывают эту мини-сценку, используя шапочки-маски.

#### **Мини-сценка «Великан и мышь» (А.Фронденберг) с использованием кукол театра» би-ба-бо».**

Цель. Развивать творческую фантазию

Педагог: Тсс... Тихо! Слушайте, ребята! Жил великан один когда-то. Во сне вздохнул он что есть силы И мышь живую проглотил... Бедняга побежал к врачу. Великан: Я мышку съел, я не шучу! Помилуйте, какие шутки, Она пищит в моем желудке! Педагог: Был врач умнейший человек. Он строго глянул из-под век... Врач: Откройте рот, скажите: А-а-а. Живую мышь? Зачем? Когда? Великан: Сейчас! Врач: Так что же вы сидите? Идите, кошку проглотите! Педагог: Вот и сказочке конец, а кто слушал – молодец!

#### **Мини-сценка «Хозяйка и кот»**

Цель. Развивать интонационную выразительность речи; развивать воображение, фантазию, пантомимические навыки.

Хозяйка: Почему ты черен, кот? Кот: Лазил ночью в дымоход. Хозяйка: Почему сейчас ты бел? Кот: Из горшка сметану ел. Хозяйка: Почему ты серым стал? Кот: Меня пес в пыли валял. Хозяйка: Так какого же ты цвета? Кот: Я и сам не знаю это. После разучивания дети делятся на пары и, используя шапочки-маски — детали костюмов, разыгрывают мини сценку.