

**Картотека
театрализованных игр
для детей дошкольного
возраста**



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

«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.

«Пришел Мишка с прогулки»

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

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

Ход игры.

Дети сидят на стульчиках. Перед ними за столом педагог. На столе стоят санки с одетым медвежонком. Педагог, обращаясь к детям, говорит:

Мишенька ходил гулять,
Он устал и хочет спать.
Дети с Мишенькой гуляли,
Мишку в саночках катали.

Педагог раздевает медвежонка и аккуратно складывает его одежду на игрушечный стульчик.

Мишка наш ходил ... гулять,
Шапку с Мишки надо ... снять.
А теперь пальтишко
Я снимаю с ... Мишки.

Так, так и вот так -
Я снимаю с ... Мишки.
Мишка наш ходил ... гулять,
Валеночки надо... снять.

Теплые ... штанишки
Я снимаю с ... Мишки.

Так, так и вот так -
я снимаю с ... Мишки.

Мишка наш ходил ... гулять,
Он устал и хочет ... спать.
Вот его кроватка,
Будет спать он ... сладко.

Баю-бай! Баю-бай!
Спи, Мишутка, ... баю-бай!

Педагог укладывает мишку в кроватку. Стульчик с его одеждой ставит рядом с кроваткой. Санки убирает. Индивидуально каждый ребенок играет с мишкой, а слова подсказывает педагог.

«Прятки»

Цель: развивать навык звукоподражания.

Оборудование: плоскостной настольный домик с большим окном, медвежонок или другие сюжетные игрушки.

Ход игры.

Перед сидящими детьми за столом педагог. На столе стоит домик, из окна которого выглядывает медвежонок.

Педагог: Ой, чья это мордочка показалась в окошке?

Дети отвечают, что это мишка. Педагог выводит его из-за домика и обращает внимание детей на то, как урчит мишка, здороваясь с ними. Затем он просит детей так же поурчать.

Вдруг мишка прячется за домик.

Педагог:

Мишка, Мишка-шалунишка!

Где ты? Где ты? Отзовись!

Мишка, Мишка-шалунишка!

Где ты? Где ты? Покажись!

В окне снова показывается голова мишки. Он качает голо вой и урчит. Дети подражают ему. Игра-показ повторяется по желанию детей.

Прятаться могут разные, знакомые детям персонажи. И каждый раз педагог побуждает детей подражать «голосам» этих персонажей.

«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 - бабушка,

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.

«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:

- карандаш или палочка - ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т. д.;
- маленький мячик - яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т. д.;
- 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.

«Одно и то же по-разному»

Цель: Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (*предлагаемыми обстоятельствами*), развивать воображение, веру, фантазию.

Ход игры.

Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т. д.

Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному.

Дети делятся на 2-3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа - задание «сидеть». Возможные варианты:

- сидеть у телевизора;
- сидеть в цирке;
- сидеть в кабинете у зубного врача;
- сидеть у шахматной доски;
- сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

II группа - задание «идти». Возможные варианты:

- идти по дороге, вокруг лужи и грязь;
- идти по горячему песку;
- идти по палубе корабля;
- идти по бревну или узкому мостику;
- идти по узкой горной тропинке и т. д.

III группа - задание «бежать». Возможные варианты:

- бежать, опаздывая в театр;
- бежать от злой собаки;
- бежать, попав под дождь;
- бежать, играя в жмурки и т. д.

IV группа - задание «размахивать руками». Возможные варианты:

- отгонять комаров;
- подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- сушить мокрые руки и т. д.

V группа - задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:

- кошку;
- попугайчика;
- кузнечика 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*).