

Игра «Измени голос»

Цель: развить внимание, наблюдательность, воображение детей.

Дети приветствуют друг друга от имени любого придуманного или сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

Игра «Где мы были, мы не скажем»

Цель: способствовать развитию чувства правды и веры в вымысел; обучать согласованным действиям.

Дети выбирают водящего, который уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с воспитателем договариваются, кого или что они будут изображать. Затем приглашают водящего, который входит со словами: «Расскажите, где вы были, что вы делали». Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем! (если действие). Кого видели, покажем (если животное) и т. д». Во время игры педагог помогает найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

Подвижная игра «Смелые мышки»

Цель: развивать выразительность жестов и мимики.

Сначала дети слушают стихотворение:

*Вышли мышки как-то раз
Посмотреть который час.
Раз-два-три-четыре –
Мышки дернули за гири.
Вдруг раздался страшный звон...
Убежали мышки вон.*

Педагог предлагает детям превратиться в мышек и выразительно изобразить их, используя жесты и мимику.

Подвижная игра «Дождь»

Цель: обучать детей умению согласовывать свои действия с другими детьми; развивать воображения.

Детям дается возможность представить и изобразить, как капли дождя стучат по крыше, дороге. Показать, как дети шлепают по лужам, хлопают в ладоши и веселятся после дождя. Далее педагог объясняет, что в игре вместо дождя будет звучать музыка, напоминающая журчание воды, звон капелек. Когда музыка звучит, все дети шлепают по лужам (из картона или воображаемым). Как только музыка закончится, значит – надвигается «гроза» – все собираются вместе под крышей (зонтом). Детям предлагается изобразить «грозу» (постукивающие движения кулаками, хлопки в ладоши). В тот момент, когда дети изображают грозу, педагог говорит:

*Гром повсюду, гром гремит,
В небе молния блестит!
Кончилась гроза, и мы опять,
Будем весело играть!*

Игра «В гостях у бабушки»

Цель: развивать выразительность жестов, мимики, голоса.

Педагог, встречает детей и говорит, что сегодня к ним в гости обещала прийти необычная гостя – бабушка Забава, которая любит играть и веселиться.

Предлагает позвать бабушку Забаву словами:

Здравствуй, бабушка Забава,

В гости ждем тебя сюда!

Приходи к нам поиграть,

Веселиться, хохотать.

Т-с-с-с, тихо, тишина.

Может, бабушка пришла?

Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать бабушку, жестом призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» бабушку (надевает фартук и платок) и действует от ее имени.

Бабушка Забава хочет познакомиться с детьми и подружиться. Предлагает поиграть. Дети встают в круг. До кого бабушка Забава дотронется, тот называет свое имя. После этого бабушка Забава интересуется, как дети узнают друг друга при встрече (подсказать детям, что у каждого есть свои особенности).

Игра «Диктор»

Цель: развивать внимания, наблюдательность.

Один ребенок описывает кого-то из детей, остальные по приметам угадывают. Игра повторяется несколько раз. Водящие меняются.

Игра «Изобрази героя»

Цель: развивать выразительности движений, жестов, мимики, голоса.

Ведущий предлагает изобразить сказочных персонажей, напоминая, что у каждого из них свои особенности, по которым их легко узнать:

*Лиса, лисонька-лиса,
Шубка очень хороша!
Рыжий хвост, хитры глаза,
– Люблю курочек – да-да!*

*Петя, Петя-петушок!
Золоченый гребешок!
Как увидишь ты зарю,
Закричишь: «Ку-ка-ре-ку!»*

*Вышли зайки погулять,
Стали прыгать и играть.*

*Неуклюжий, косолапый
Ходит по лесу медведь.
Если спросят. Что он любит,
Скажет: «Меду бы поесть!».*

Дети изображают разных персонажей.

Игра «Хитрый маленький зверек»

Цель: развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Педагог предлагает детям представить, что все они разные зверята, и сидят в клетках в зоопарке. Одного из детей выбирают на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре, и делать различные движения и жесты. «Зверята» передразнивают посетителя, точно повторяя его жесты и движения. «Посетителя» выбирают с помощью считалки:

*Над лучами, над водой
Хлынул дождик проливной.
А потом повисло в небе коромысло.*

Ребятишек радует золотая радуга. «Посетители» в течении игры меняются несколько раз.

Игра «Скажи о друге ласковое слово»

Цель: формировать у детей доброжелательное отношение друг к другу.

Педагог собирает детей в хоровод со словами:

*В хоровод. В хоровод
Здесь собрался народ!
Раз-два-три – начинаешь ты!*

Вслед за этим педагог берет в руки надувное сердечко и ласково обращается к рядом стоящему ребенку. Например: «Сонечка, доброе утро!». Педагог уточняет, какие ласковые и добрые слова мы можем произносить, когда обращаемся к своим друзьям (Здравствуй, как я рад(а) тебя видеть; какие красивые у тебя волосы; у тебя нарядная рубашка и пр.) После этого дети снова идут по кругу с песенкой. Педагог передает сердечко следующему ребенку, который должен, в свою очередь, ласково обратиться к рядом стоящему малышу.

Игровая пляска «Лучшие друзья»

Цель: обучать детей умению согласовывать свои действия с текстом и с другими детьми.

Педагог разбивает детей по парам. Дошкольники повторяют текст и движения за педагогом.

*Поплясать становись и дружку поклонись (2 раза).
Будем все приседать: дружно сесть и дружно встать (2 раза).
Машут ручки ребят – это птички летят (2 раза).
Топни ножкой одной и притопни другой (2 раза).
Ручки – хлоп, ручки – хлоп, еще раз: хлоп да хлоп (2 раза).
Вот и кончился пляс, поклонись еще раз (2 раза).*

Игра «Что я умею»

Цель: способствовать развитию памяти, чувства правды.

Педагог встречает детей и предлагает поиграть в игру «Я умею...».

Дети, передавая мяч друг другу, говорят о том, что они умеют делать.

Первым игру начинает взрослый (например: «Я умею веселиться» и т. д.)

Игра на интонирование слов

Цель: развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.

Педагог предлагает детям с различным интонированием проговорить привычные слова:

- «здравствуйте» – радостно, приветливо, небрежно, угрюмо;
- «до свидания» – с сожалением, с огорчением или надеждой на скорую встречу;
- «спасибо» – уверенно, нежно, нетерпеливо, обиженно;
- «извините» – неохотно, с раскаянием.

Игра «Изобрази вкус яблока»

Цель: развивать выразительность мимики, воображения.

Педагог предлагает детям имитировать, как они кусают яблоко, изображая мимикой, какое оно, по их мнению, на вкус.

Причем первым начинает взрослый, а дети отгадывают (кислое, сладкое, горькое, вкусное и т. д.).

Педагог нацеливает детей на то, что каждому может показаться яблоко на вкус разным, и от этого будет зависеть мимика.

Игра-пантомима «Утка»

Цель: развивать пантомимические навыки, мелкую моторику рук.

Педагог читает стихотворение:

*Пестрая утка на камне сидела,
Утка пугала в реке пескаря:
В толстую дудку утка гудела «Кря, кря, кря!».*

Во время чтения дети стоят, заложив руки за спину, переваливаются с боку на бок.

Реплику утки говорят громко все вместе.

Педагог встает в отдалении от детей и зовет их, поставив на пол воображаемую миску с кормом: «Утятки мои, идите ко мне. Я вас покормлю». Педагог уточняет и показывает: как ходят утки, как они машут крыльями, вытягивают шеи, едят.

Игра-пантомима «Лиса»

Цель: развивать пантомимические навыки, умение свободно двигаться.

Педагог предлагает детям во время чтения стихотворения изобразить характерные особенности движений, голоса, мимики лисы, побуждая показать наиболее выразительный образ:

*Ступает мягко, хитрее всех,
Пушистый хвост, рыжий мех!
Голосом ласковым говорит она.
Что за красавица эта лиса!*

Игра-пантомима «Угадай, кого покажу»

Цель: развивать пантомимические навыки, умения отождествлять себя с заданным персонажем.

Педагог предлагает детям разделить на две команды: одни дети изображают, а другие угадывают.

Пантомимически, передавая характерные особенности, иногда, помогая голосом, дети показывают щенка, петуха, мышонка, собаку, пчелу, кошку, лягушку. Затем дети меняются.

Игра-пантомима «Угадай, кого встретил щенок?»

Цель: обучать умению свободно двигаться, используя всё окружающее пространство; формировать навыки импровизации.

Педагог предлагает детям самостоятельно выбрать персонаж из сказки В. Сутеева «Кто сказал «мяу»?» и, храня свой выбор в секрете, изобразить его путем имитации движений.

Игра повторяется по желанию детей, т. к. одного и того же героя каждый ребенок изображает по-своему.

Упражнение «Маленький народ»

Цель: развивать выразительность мимики.

Дошкольники повторяют движения за педагогом.

Тра-та-та. Тра-та-та

Растворились ворота

А из этих из ворот

Вышел маленький народ.

Один дядя вот такой *(нахмурить брови)*

Другой дядя вот такой *(удивленно приподнять брови, приоткрыть рот)*

Третий дядя вот такой *(сделать брови домиком, опустить уголки губ)*

А четвертый вот такой *(широко улыбнуться)*

Одна тетя вот такая

(поправить воображаемые очки)

Другая тетя вот такая

(причесывать волосы)

Третья тетя вот такая

(смотреть в зеркало)

А четвертая такая *(подбочениться)*

Один мальчик вот такой *(высунуть язык)*

Другой мальчик вот такой *(прищурить один, потом другой глаз)*

Третий мальчик вот такой *(приоткрыть рот, движение языком вправо-влево)*

А четвертый вот такой *(надуть щеки).*

Игры на развитие выразительной мимики

Цель: учить использовать выразительную мимику для создания яркого образа.

- 1 Попробовали соленый чай.
- 2 Едите лимон.
- 3 Сердитый дедушка.
- 4 Лампочка потухла, зажглась.
- 5 Грязная бумажка.
- 6 Тепло-холодно.
- 7 Рассердились на драчуна.
- 8 Встретили хорошего знакомого.
- 9 Обиделись.
- 10 Удивились.
- 11 Испугались забияку.
- 12 Лукавим (подмигиваем).
- 13 Кошка (собака) выпрашивает колбасу
- 14 Грустим.

Пантомима

Цель: учить детей элементам искусства пантомимы; развивать выразительность мимики; совершенствовать исполнительские умения детей в создании выразительного образа.

- 1 Одеваемся на улицу. Раздеваемся.
- 2 Моем посуду. Вытираем.
- 3 Мама с папой собираются в театр.
- 4 Как падает снежинка.
- 5 Как скачет солнечный зайчик.
- 6 Рыбалка: сборы, поход, добывание червей, закидывание удочки, лов.
- 7 Разводим костер: собираем разные ветки, колем щепочки, зажигаем, подкладываем дрова. Потушили.
- 8 Лошадка: бьет копытом, встряхивает гривой, скачет (рысью, галопом).
- 9 Волк крадет за зайцем. Не поймал.
- 10 Котенок на солнышке: жмурится, нежится.
- 11 Обиженный щенок.
- 12 Поросенок в луже.
- 13 Зуб болит.
- 14 Принцесса капризная, величественная.
- 15 Бабушка старенькая, хромает.
- 16 Холодно: мерзнут ноги, руки, тело.
- 17 Ловим кузнечика. Ничего не получилось.
- 18 Гадкий утенок, его все гонят (*голова опущена, плечи сведены назад*).

Этюды на общение

Цель: развивать речь и моторику, формировать навыки импровизации.

Задания (в руках у детей куклы бибабо или обыкновенные игрушки).

- 1 Куклы встречаются друг с другом и:
 - а) здороваются, б) спрашивают друг друга о здоровье, в) прощаются.
- 2 Одна кукла нечаянно толкнула другую. Надо попросить прощения и, соответственно, извинить.
- 3 Кукла празднует день рождения. К ней приходят её друзья и:
 - а) поздравляют с днём рождения и дарят подарки.
 - б) кукла благодарит за поздравление и приглашает к столу.
 - в) один из гостей опоздал: попросить прощение за опоздание.
 - г) один из гостей нечаянно разлил на скатерть компот, разыграть действия хозяев и провинившегося.
- 4 Некоторые задания можно предложить детям исполнить без кукол:
 - а) объяснить «маме», почему испачкана одежда после посещения детского сада;
 - б) извиниться перед детьми за то, что мяч покатился и сломал постройки из песка.

Этюды на развитие творческого воображения

Цель: развивать творческое воображение и речь.

- 1 Перевернутый ящик-телевизор. Дети сидят на стульях и смотрят «передачу». Кто какую передачу смотрит? Пусть каждый расскажет о том, что он видит.
- 2 Передать книгу друг другу так, как будто это: кирпич; кусок торта; бомба; фарфоровая статуэтка и т. д.
- 3 Взять со стола карандаш так, как будто это: червяк; горячая печёная картошка; маленькая бусинка.
- 4 Выполнять различные движения: чистить картошку; нанизывать бусы на нитку; есть пирожное и т. д.
- 5 Игра «Зеркало». Дети распределяются на пары и договариваются, кто будет «Зеркалом», и кто – «Человеком, смотрящимся в зеркало». Далее дети принимают любые позы, а «Зеркало» повторяет их с максимальной точностью. После 3-4 поз партнёры меняются местами.

Этюд «Хвастливый заяц»

Цель: развивать умения передавать характер с помощью движения, мимики, голоса.

Заяц гордо хвастается. Голова откинута назад. Голос громкий, уверенный.

Этюд повторяется несколько раз разными детьми.

Этюды – настроения

Цель: развивать умения передавать эмоциональное состояние с помощью мимики и жестов.

Грустное настроение – брови сведены, глаза потуплены, смотрят вниз, уголки рта слегка опущены.

Настроение радости – веселые глаза, приподнятые уголки рта.

Этюд «Изобрази жестом»

Цель: развивать выразительность жестов, движений, мимики.

Дети, стоя в кругу, жестами изображают слова, которые им называет педагог: «высокий», «маленький», «там», «я», «до свидания», «здравствуй», «нелзя», «иди сюда», «уйди отсюда», «тише» и др.

Этюд «Мышонок хочет играть с друзьями»

Цель: проиграть проблемную ситуацию из жизни.

Мышонок подбегает к друзьям, а они отворачиваются от него

ЭТЮД «ГЛУХАЯ БАБУШКА»

Цель: развивать выразительность жестов, мимики.

Ребенок разговаривает с глухой бабушкой (роль бабушки исполняет педагог), которая, оказывается, ищет именно его. Он уже понял, что с бабушкой надо разговаривать при помощи рук, так как она ничего не слышит. Бабушка спрашивает: «Где Саша?» (называет имя любимого ребенка), «Чьи это книжки?», «Чьи игрушки?», «Где мама?» и т. п. Ребенок жестами отвечает.

ЭТЮД «МЫШОНОК МИРИТСЯ С ДРУЗЬЯМИ»

Цель: проиграть ситуации из жизни.

Мышонок подбегает к зайцам, белкам, другим животным, которых дети могут выбрать по желанию, и говорит им вежливые слова.

ЭТЮД «ЛАСКА»

Цель: развивать умение выражать свои чувства.

Детям предлагается показать, как они любят свою игрушку, котеночка, собаку и т. д.

ЭТЮД «НЕВОСПИТАННЫЙ МЫШОНОК»

Цель: проиграть проблемную ситуацию из жизни.

Мышонок идет по лесу. С ним здороваются зайцы, белки, а он отворачивается

Этюд «Тише»

Цель: развивать выразительность жестов, движений, мимики.

Два мышонка должны перейти дорогу, на которой спит котенок. Педагог предлагает детям так перейти дорогу, чтобы не разбудить котенка, знаками показывая друг другу: «Тише!».

Этюд «Вкусная конфета»

Цель: развивать выразительность жестов, движений, мимики.

У педагога в руках воображаемый кулек с конфетами. Он протягивает его по очереди детям.

Они берут по одной конфете, жестом благодарят, разворачивают обертку и берут конфету в рот, показывая мимикой и жестами, какие они на вкус.

Игра-пантомима «Озорной щенок»

Цель: развивать пантомимические навыки и творческое воображение.

Исполнитель вскакивает, кивает головой, машет хвостом и пр.

Игра-пантомима «Гордый петушок»

Цель: развивать выразительность жестов, движений, мимики, голоса.

Исполнитель идет, высоко поднимая ноги, хлопает крыльями по бокам, кричит «ку-ка-ре-ку!» и пр.

Игра-пантомима «Щенок ищет»

Цель: развивать пантомимические навыки и творческое воображение.

Исполнитель заглядывает под стол, стул, оглядывается, прислушивается, вертит головой и т. д.

Игра-пантомима «Злая собака»

Цель: развивать пантомимические навыки и творческое воображение.

Исполнитель с широко открытыми глазами зло рычит, лает

Игра-пантомима «Лягушка»

Цель: развивать пантомимические навыки, творческое воображение.

Исполнитель приседает, растопырив «лапки», неторопливо прыгает и квакает.

Игра-пантомима «Пугливый мышонок»

Цель: развивать пантомимические навыки и творческое воображение.

Ребенок сжимается в комочек с испуганным выражением мордочки, пытается спрятаться, стать незаметным.

Игра-пантомима «Пчела»

Цель: развивать пантомимические навыки и творческое воображение и тренировать произношение звуков.

Ребенок со злым выражением лица машет «крыльями», жужжит «Уж-ж-жалю!»

Игра-пантомима «Озорная кошка»

Цель: развивать пантомимические навыки и творческое воображение.

Изображающий выгибает спину и с бегающими глазами шипит и фыркает.

Игра-пантомима «Пойми меня»

Цель: развивать пантомимические навыки.

Педагог дает детям задание загадать любого персонажа из сказки В. Сутеева «Яблоко», но держать свой замысел в секрете. Затем загадавшему нужно изобразить своего героя, а детям отгадать, обосновывая ответ.

Игра повторяется по желанию детей.