Картотека театрализованных игр

***ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ***

# ЭСТАФЕТА

***Цель.*** Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

***Ход игры.*** Дети сидят на стульях в полукруге. Начиная игру, встают и садятся по очереди, сохраняя темпоритм и не вмешиваясь в действия друг друга. Это упраж- нение можно выполнять в разных вариантах, придумывая с детьми интересные игровые ситуации.

**а) ЗНАКОМСТВО.** Из-за ширмы появляется какой-либо любимый герой детских сказок (Карлсон, Красная шапочка, Буратино и т.п.). Он хочет познакомиться с детьми и предлагает встать и назвать свое имя четко вслед за предыдущим.

**б) РАДИОГРАММА. Игровая ситуация:** в море тонет корабль, радист передает радиограмму с просьбой о помощи. Ребенок, сидящий на первом стуле, — «ра- дист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определен- ный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, передавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок — «капитан» спасатель- ного судна точно повторяет ритм, тогда корабль спасен.

# ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ?

***Цель.*** Тренировать слуховое внимание.

***Ход игры****.* Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.

# УПРАЖНЕНИЕ С ПРЕДМЕТАМИ

***Цель.*** Тренировать зрительное внимание.

***Ход игры****.* Педагог произвольно раскладывает на столе несколько предметов (ка- рандаш, тетрадь, часы, спички, монету). Водящий ребенок в это время отворачи- вается. По команде он подходит к столу, внимательно смотрит и старается за- помнить расположение всех предметов. Затем снова отворачивается, а педагог в это время либо убирает один предмет, либо меняет что-то в их расположении. Во- дящий соответственно должен либо назвать пропавший предмет, либо разложить все, как было.

# РУКИ-НОГИ

***Цель.*** Развивать активное внимание и быстроту реакции.

***Ход игры.*** По одному хлопку дети должны поднять руки, по двум хлопкам — встать. Если руки подняты: по одному — опустить руки, по двум — сесть.

# УПРАЖНЕНИЕ СО СТУЛЬЯМИ

***Цель.*** Привить умение свободно перемещаться в пространстве, координировать свои действия с товарищами. (Сесть на стулья, построив заданную фигуру, надо одновременно.)

***Ход игры****.* По предложению педагога дети перемещаются по залу со своими стульями и «строят» круг (солнышко), домик для куклы (квадрат), самолет, авто- бус.

# ЕСТЬ ИЛИ НЕТ?

***Цель.*** Развивать внимание, память, образное мышление.

***Ход игры****.* Играющие встают в круг и берутся за руки; ведущий — в центре. Он объясняет задание; если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да!»; если не согласны, опускают руки и кричат: «Нет!».

Есть ли в поле светлячки? Есть ли в море рыбки?

Есть ли крылья у теленка? Есть ли клюв у поросенка? Есть ли гребень у горы?

Есть ли двери у норы? Есть ли хвост у петуха? Есть ли ключ у скрипки? Есть ли рифма у стиха? Есть ли в нем ошибки?

# ПЕРЕДАЙ ПОЗУ

***Цель.*** Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.

***Ход игры.*** Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на ис- полнителей и зрителей.

# ЗАПОМНИ ФОТОГРАФИЮ

***Цель.*** Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласован- ность действий.

***Ход игры.*** Дети распределяются на несколько групп по 4—5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном по- рядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачива- ется, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести из- начальный вариант. Игра усложняется, если предложить детям взять в руки какие- нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.

# КТО ВО ЧТО ОДЕТ?

***Цель.*** Развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.

***Ход игры****.* Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших у ворот».

## Для мальчиков:

В центр круга ты вставай, и глаза не открывай. Поскорее дай ответ: Ваня наш во что одет?

## Для девочек:

Ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета?

Дети останавливаются, а водящий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.

# ВНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТРЕШКИ

***Цель.*** Развивать внимание, согласованность действий, активность и выдержку.

***Ход игры.*** Дети сидят на стульях или на ковре, педагог показывает карточки с оп- ределенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд про- износит: «Раз, два, три — замри!». Стоять должно столько детей, сколько матре- шек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выпол- нения задания никто не знает, кто именно будет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если «матрешек» не хватает) или сразу же сесть (если он видит, что вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на активность каждого ребенка. Как вариант детям можно предложить не просто встать, а обра- зовать хоровод из заданного количества детей.

# ДРУЖНЫЕ ЗВЕРИ

***Цель****.* Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

***Ход игры.*** Дети распределяются на три группы — *медведи, обезьяны и слоны.* За- тем педагог называет поочередно одну из команд, а дети должны одновременно выполнить свое движение. Например, медведи – топнуть ногой, обезьяны – хлоп- нуть в ладоши, слоны – поклониться. Можно выбирать других животных и при- думывать другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое дви- жение синхронно, общаясь только взглядом.

# ТЕЛЕПАТЫ

***Цель****.* Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.

***Ход игры.*** Дети стоят врассыпную, перед ними водящий ребенок — «телепат». Он должен, не используя слова и жесты, связаться только глазами с кем-либо из де- тей и поменяться с ним местами. Игру продолжает новый «телепат». В дальней- шем можно предложить детям, меняясь местами, поздороваться или сказать друг другу что-нибудь приятное. Продолжая развивать игру, дети придумывают ситуа- ции, когда нельзя шевелиться и разговаривать, но необходимо позвать к себе партнера или поменяться с ним местами. Например: «В разведке», «На охоте», «В царстве Кощея» и т.п

# СЛЕД В СЛЕД

***Цель****.* Развивать внимание, согласованность действий, ориентировку в простран- стве.

***Ход игры****.* Дети идут по залу цепочкой, ставя ногу только в освободившийся

«след» впереди идущего. Нельзя торопиться и наступать на ноги. По ходу игры дети фантазируют, где они находятся, куда и почему так идут, какие препятствия преодолевают.

Например: *хитрая лиса ведет своих лисят по тропинке, на которой охотники установили капканы; разведчики идут через болото по кочкам; туристы переби- раются по камушкам через ручей* и т.п.

Обязательно делить детей на команды, причем каждая команда придумывает свой вариант.

# ЛЕТАЕТ — НЕ ЛЕТАЕТ. РАСТЕТ — НЕ РАСТЕТ

***Цель****.* Развивать внимание, координацию.

***Ход игры.*** Педагог или водящий ребенок называет предмет, если он летает, дети машут руками, как крыльями; если не летает — опускают руки вниз. Если растет

* поднимают руки вверх, не растет — охватывают себя двумя руками.

# ВОРОБЬИ — ВОРОНЫ

***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.

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

# ВЕСЕЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ

***Цель****.* Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.

***Ход игры****.* Дети стоят врассыпную — это обезьянки. Лицом к ним — ребенок — посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезь- янки », передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.

# ТЕНЬ

***Цель.*** Развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.

***Ход игры.*** Один ребенок — водящий ходит по залу, делая произвольные движе- ния: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа де- тей (3—5 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои дейст- вия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.

# 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, на- пример, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; кар- тофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все стано- вятся 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. Иг- ра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить пригото- вить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

# ВЫШИВАНИЕ

***Цель.*** Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, во- ображение.

***Ход игры.*** С помощью считалки выбирается ведущий — «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголка» двигается по залу в раз- ных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться,

«нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятст- вия, разбросав мягкие модули.

# ВНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗВЕРИ

**(ухо, нос, хвост)**

***Цель****.* Тренировать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, коорди- нацию движений.

***Ход игры****.* Дети представляют, что они находятся в лесной школе, где учитель тренирует их ловкость и внимание. Ведущий показывает, например, на ухо, нос, хвост и называет то, что он показывает. Дети внимательно за ним следят и назы- вают то, что он показывает. Затем вместо уха он показывает нос, но упрямо по- вторяет: «Ухо!». Дети должны быстро сориентироваться и верно назвать то, что показал ведущий.

# ЖИВОЙ ТЕЛЕФОН

***Цель.*** Развивать память, слуховое внимание, согласованность действий.

***Ход игры****.* Между детьми распределяются цифры от 0 до 9. Затем ведущий назы- вает любой телефонный номер. Дети с соответствующими цифрами выходят впе- ред и строятся по порядку цифр в названном номере.

# ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА

***Цель.*** Развивать память, внимание, координацию движений, чувство ритма, со- гласованность движений, закрепить знание алфавита.

*Ход игры.* Между детьми распределяются буквы алфавита, причем некоторым де- тям достаются две буквы. Ведущий задает любое слово, например «кот», и гово- рит: «Начали». Первым хлопает в ладоши ребенок, которому досталась буква «к», вторым — ребенок с буквой «о» и последним — ребенок с буквой «т». Конец сло- ва обозначает вся группа общим хлопком или вставанием.

# ЯПОНСКАЯ МАШИНКА

***Цель****.* Развивать память, зрительное и слуховое внимание, координацию движе- ний, чувство ритма, согласованность.

***Ход игры.*** Дети сидят в кругу и выполняют одновременно ряд движений:

1. хлопают перед собой в ладоши;
2. хлопают обеими руками по коленям одновременно (правой — по правому, ле- вой — по левому);
3. не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо —-вверх, одновремен- но щелкая пальцами;
4. то же самое делают левой рукой.

Когда дети научатся действовать ритмично и синхронно в\^/ разных темпах, каж- дому ребенку предлагается запомнить свой порядковый номер начиная с 0. Ма- шинка вновь включается, и дети по порядку номеров на каждый щелчок называют свой номер. На следующем этапе на щелчок правой руки участник игры называет свой номер, а на щелчок левой — любой номер, который задействован в игре, пе- редавая таким образом ход другому ребенку, и т.д. С таким вариантом игры дети справляются во втором полугодии подготовительной группы.

***СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ***

# УПРАЖНЕНИЯ И ЭТЮДЫ

**УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ?**

***Цель.*** Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

***Ход игры.*** Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.

1. *Стоять с поднятой рукой.* Возможные варианты ответов: кладу книгу на пол- ку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.
2. *Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед.* Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
3. *Сидеть на корточках.* Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
4. *Наклониться вперед.* Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.

# ОДНО И ТО ЖЕ ПО-РАЗНОМУ

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

***Ход игры.*** Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведе- ния 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 зада- ние.

1. группа — задание «сидеть». Возможные варианты: а) сидеть у телевизора;

б) сидеть в цирке;

в) сидеть в кабинете у зубного врача; г) сидеть у шахматной доски;

д) сидеть с удочкой на берегу реки и т.п.

1. группа — задание «идти». Возможные варианты: а) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;

б) идти по горячему песку; в) идти по палубе корабля;

г) идти по бревну или узкому мостику; д) идти по узкой горной тропинке и т.д.

1. группа — задание «бежать». Возможные варианты: а) бежать, опаздывая в театр;

б) бежать от злой собаки;

в) бежать, попав под дождь;

г) бежать, играя в жмурки и т.д.

1. группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты: а) отгонять комаров;

б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили; в) сушить мокрые руки и т.д.

1. группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты: а) кошку;

б) попугайчика;

в) кузнечика и т.д.

# 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 бо- лоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

## ИГРЫ НА ПРЕВРАЩЕНИЯ

В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение — это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение.

# ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА

***Цель.*** Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображе- ние 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 — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зуб- ная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, коло- бок, цыпленок и т.д.;

в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, иг- ра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать ус- ловное название предмета.

Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.

# ПРЕВРАЩЕНИЕ КОМНАТЫ

***Цель****.* Та же.

***Ход игры****.* Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.

Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поли- клиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.

# ПРЕВРАЩЕНИЕ ДЕТЕЙ

***Цель****.* Та же.

***Ход игры.*** По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, иг- рушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

## ИГРЫ НА ДЕЙСТВИЯ С ВООБРАЖАЕМЫМИ

***ПРЕДМЕТАМИ ИЛИ НА ПАМЯТЬ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ***

# ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ, НЕ СКАЖЕМ, НО ЗАТО МЫ ВАМ ПОКАЖЕМ!

***Цель***. Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согла- сованно, обыгрывать воображаемые предметы.

Ход игры. Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны нахо- дятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с дру- гой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. До- говорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы по- видали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают пра- вильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую за- гадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов

«Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» ста- раются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. 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 вени- ком пол, и т.п.

# КОРОЛЬ (вариант народной игры)

***Цель***. Развивать действия с воображаемыми предметами, умение действовать со- гласованно.

***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 про- фессии: готовят еду, стирают белье, шьют одежду, вышивают, поливают растения и т.п. Король должен отгадать профессию работников. Если он сделает это пра- вильно, то догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится королем. Со временем игру можно усложнить введением новых персонажей (ко- ролева, министр, принцесса и т.п.), а также придумать характеры действующих

лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомыс- ленная).

# ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

***Цель.*** Развивать навыки действия с воображаемыми предметами,"воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.

***Ход игры***. С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые по- дарки.

С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

***РИТМОПЛАСТИКА***

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ДВИГАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

**МУРАВЬИ**

***Цель***. Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по пло- щадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

***Ход игры*.** По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное про- странство.

# КАКТУС И ИВА

***Цель***. Развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ори- ентироваться в пространстве, координировать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

***Ход игры****.* По любому сигналу, например хлопку, дети начинают хаотично дви- гаться по залу, как в упражнении «Муравьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слег- ка 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.

# ПАЛЬМА

***Цель.*** Напрягать и расслаблять попеременно мышцы рук в кистях, локтях и пле- чах.

***Ход игры.*** «Выросла пальма большая-пребольшая»: правую руку вытянуть вверх, потянуться за рукой, посмотреть на руку. «Завяли листочки»: уронить кисть.

«Ветви»: уронить руку от локтя. «й вся пальма»: уронить руку вниз. Упражнение повторить левой рукой.

# МОКРЫЕ КОТЯТА

***Цель.*** Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться врассыпную мягким, пружинящим шагом.

***Ход игры.*** Дети двигаются по залу врассыпную мягким, слегка пружинящим ша- гом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжи- маются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают «капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

# ШТАНГА

***Цель.*** Попеременное напряжение и расслабление мышц плечевого пояса и рук.

***Ход игры.*** Ребенок поднимает «тяжелую штангу». Потом бросает ее, отдыхает.

# САМОЛЕТЫ И БАБОЧКИ

***Цель.*** Учить детей владеть мышцами шеи и рук; ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке.

***Ход игры****.* Дети двигаются врассыпную, как в упражнении «Муравьи», по команде

«самолеты» бегают стремительно, вытянув руки в стороны (мышцы рук, шеи и корпуса напряжены); по команде «бабочки» переходят на легкий бег, делая ру- ками плавные взмахи, голова мягко поворачивается из стороны в сторону («ба- бочка ищет красивый цветок»), кисти, локти, плечи и шея не зажаты.

Упражнение можно делать под музыку, подобрав соответствующие произведения из репертуара по музыкальному воспитанию.

# БУРАТИНО И ПЬЕРО

***Цель.*** Развивать умение правильно напрягать и расслаблять мышцы.

***Ход игры.*** Дети двигаются как в упражнении «Муравьи», по команде «Буратино» останавливаются в позе: ноги на ширине плеч, руки согнуты в локтях, раскрыты в сторону, кисти прямые, пальцы растопырены, все мышцы напряжены. Движение по залу возобновляется. По команде «Пьеро» — опять замирают, изображая гру- стного Пьеро: голова висит, шея расслаблена, руки болтаются внизу. В дальней- шем можно предложить детям двигаться, сохраняя образы деревянного крепкого Буратино и расслабленного, мягкого Пьеро.

# 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 ко- торой выпущен воздух, он сидит на корточках, все мышцы расслаблены, руки и голова опущены; второй — «накачивает» воздух в куклу с помощью насоса; на- клоняясь вперед, при каждом нажатии на «рычаг», он выдыхает воздух со звуком

«с-с-с-с» (второй вид выдыхания), при вдохе — выпрямляется. Кукла, «наполня- ясь 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!»

# 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 ругу, все мышцы напряжены. Педагог говорит: «Пригрело солнышко, под его теплыми ве- сенними 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.

# БАБА-ЯГА

***Цель.*** Умение напрягать и расслаблять в движении то правую, то левую ногу.

***Ход игры.*** Дети ходят по залу врассыпную, приговаривая потешку и выполняя движения под текст. Бабка-Ёжка, костяная ножка, С печки упала, ножку сломала! *(Дети идут врассыпную по залу.)* А потом и говорит: «У меня нога болит!». *(Дети останавливаются.)* Пошла на улицу — раздавила курицу, Пошла на базар — раз- давила самовар! Вышла на лужайку — испугала гайку! *(Дети продолжают дви- жение, напрягая сначала левую, а потом правую ногу, прихрамывают.)*

# СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА

***Цель****.* Умение напрягать и расслаблять поочередно мышцы всего тела, координи- ровать движения.

***Ход игры.*** Сначала педагог, в дальнейшем ребенок превращается в «Снежную ко- ролеву» и начинает постепенно «замораживать» всех детей: называет при этом определенные части тела правая рука, левая рука, левая нога, правая нога, корпус, голова), соответствующие мышцы напрягаются. Дети превращаются в ледяную скульптуру, которая начинает медленно таять под лучами солнца. (Расслабляются шея, руки, корпус, ноги), дети сначала опускаются на корточки, затем полностью расслабляются и ложатся на пол

# КОНКУРС ЛЕНТЯЕВ

***Цель****.* Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

## Ход игры.

Хоть и жарко, хоть и зной, Занят весь народ лесной.

Лишь барсук — лентяй изрядный Сладко спит в норе прохладной.

Лежебока видит сон, будто делом занят он.

На заре и на закате все не слезть ему с кровати.

*(В. Викторов)*

Дети изображают ленивого барсука. Они ложатся на ковер *л* стараются как можно больше расслабиться.

# ГИПНОТИЗЕР

***Цель****.* Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

***Ход игры****.* Педагог превращается в гипнотизера и проводит в сеанс усыпления»; делая характерные плавные движения рунами, он говорит: «Спите, спите, спите... Ваши голова, руки, и ноги становятся тяжелыми, глаза закрываются, вы пол- ностью расслабляетесь и слышите шум морских волн». Дети постепенно опуска- ются на ковер, ложатся и полностью расслабляются.

Можно использовать аудиокассету с музыкой для медитации и релаксации.

# НЕ ОШИБИСЬ

***Цель.*** Развивать чувство ритма, произвольное внимание, координацию.

***Ход игры.*** Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, при- топы ногой и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним. Постепенно рит- мические рисунки усложняются, а темп убыстряется.

# РИТМИЧЕСКИЙ ЭТЮД

***Цель.*** Развивать чувство ритма, координацию движений, согласованность дейст- вий с партнерами.

***Ход игры.*** Дети делятся сначала на две, а по мере приобретения определенных на- выков на три и даже четыре группы. Первая группа придумывает ритмический рисунок и начинает его воспроизводить в хлопках. Вторая группа присоединяется к первой, отхлопывая свой ритмический рисунок, затем включается третья группа и т.д.

# ПОЙМАЙ ХЛОПОК

***Цель.*** Развивать произвольное слуховое внимание и быстроту реакции.

***Ход игры.*** Дети стоят врассыпную. Их задача заключается в том, чтобы среагиро- вать на хлопок педагога и хлопнуть практически одновременно с ним. Педагог предлагает «поймать» то маленький мячик, то цветок, то монетку.

# ГОЛОВА ИЛИ ХВОСТ

***Цель.*** Развитие координации движений, быстроты реакции, воображения.

***Ход игры.*** Педагог превращается в Ивана-Царевича, а все дети — в Змея- Горыныча. Иван-Царевич взмахивает мечом (гимнастической палкой или линей- кой), если взмах на уровне головы — Змей Горыныч должен спрятать головы (де- ти быстро наклоняются), если взмах на уровне ног, Змей-Горыныч спасает хвост (дети подпрыгивают).

# СЧИТАЛОЧКА

***Цель.*** Развивать координацию движений, согласованность действий, чувство рит- ма, умение пользоваться жестами.

***Ход игры.*** Дети произносят текст и одновременно выполняют движения.

*Раз, два* — *острова* Два хлопка, полукруг одной рукой, затем другой в сторону, как бы изображая два острова.

*Три, четыре* — Два хлопка, обеими руками

*мы приплыли* изобразить волнообразные движения в направлении от себя.

*Пять, шесть* — Два хлопка, поочередное движение

*сходим здесь* правой рукой ладошкой вниз (как бы отбиваем мяч),

левой — ладошкой вверх (подбрасываем мяч).

*Семь, восемь* — Два хлопка, правая рука вытягивается вверх,

*сколько сосен!* затем на слове «сосен» вытягивается вверх левая рука

*Девять, десять* — Два хлопка, средним и указательным

*мы в пути* пальцами обеих рук выполнить движение от себя вперед, изображая «шаги».

*До-счи-тал В*ыполнить 4 движения, по одному на

*до де-ся-ти!* каждый слог:

1. ладонь правой руки на голову;
2. тыльная сторона левой руки под подбородок;
3. ладонь правой руки касается правой щеки;
4. ладонь левой руки касается левой щеки. Выполнить 3 движения:
5. правая рука вытягивается вперед;
6. левая рука вытягивается вперед;
7. звонкий хлопок в ладоши.

# КАК ЖИВЕШЬ?

***Цель.*** Развивать быстроту реакции, координацию движений, умение владеть жес- тами.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Ход игры.*** |  |  |
| Педагог | Дети |
| — Как живешь? | — Вот так! | С настроением показать |
| большой палец. |  |  |
| — А плывешь? | — Вот так! | Любым стилем. |
| — Как бежишь? | — Вот так! | Согнув руки в локтях, притоп- |
| нуть поочередно ногами. | | |
| *—* Вдаль глядишь? | — Вот так! | Руки «козырьком» или «бинок- |
| лем» к глазам. |  |  |
| — Ждешь обед? | — Вот так! | Поза ожидания, подпереть щеку |
| рукой. |  |  |
| — Машешь вслед? | — Вот так! | Жест понятен. |
| — Утром спишь? | — Вот так! | Ручки под щечку. |

* А шалишь? — Вот так! Надуть щечки и хлопнуть по ним кулачками.

*(*

*По*

*Н.*

*Пи*

*ку*

*лев*

*ой*

*)*

# БАБУШКА МАЛАНЬЯ

***Цель****.* Развивать внимание, воображение, находчивость, умение создавать образы с помощью мимики, жеста, пластики.

***Ход игры.*** Дети берутся за руки и идут по кругу, в центре которого — водящий; дети поют потешку и выполняют движения.

У Маланьи, у старушки, *(Идут по кругу и поют.)*

Жили в маленькой избушке Семь дочерей,

Семь сыновей,

Все без бровей! *(Останавливаются и с по-*

С такими глазами, *мощью мимики и жестов изо-*

С такими ушами, *бражают то, о чем говорит-*

С такими носами, *ся в тексте.)*

С такими усами, С такой головой, С такой бородой...

Ничего не ели, *(Присаживаются на корточ-*

Целый день сидели. *ки и одной рукой подпирают*

На него (нее) глядели, *подбородок.)*

Делали вот так... *(Повторяют за ведущим любой жест.)*

# ШЕЯ ЕСТЬ, ШЕИ НЕТ

***Цель****.* Развивать подвижность мышц плечевого пояса.

***Ход игры.*** Дети стоят в основной стойке и в соответствии со словами педагога выполняют движения.

*Шея есть* — стоять прямо, показывая длинную шею.

*Шеи нет* — поднять плечи вверх, как бы «втянуть» шею (уродцы). Повторить не- сколько раз.

# ЗАКРЫТЬ КНИЖКУ, РАСКРЫТЬ

***Цель****.* Та же.

***Ход игры****. Закрыть книжку* — плечи вперед. *Раскрыть книжку* — плечи отвести назад. Повторить несколько раз.

# ЗАВОДНАЯ КУКЛА

***Цель.*** Развивать подвижность шеи, расслаблять мышцы шеи, рук и корпуса.

***Ход игры.*** Дети стоят в позе куклы: ноги на ширине плеч, руки внизу, кисти на- пряжены, пальцы растопырены, ладони вперед. Желательно упражнение прово- дить под музыку, с размером 2/4, например, «Полька» А.Жилинского.

*Такт 1.* Наклонить голову вперед на первую четверть, назад — на вторую чет- верть.

*Такт 2.* Голову вперед, назад и прямо (движение на каждую восьмую длитель- ность).

*Такт 3.* Наклонить голову назад, потом вперед.

*Такт 4.* Голову назад, вперед, прямо.

*Такт 5.* Повернуть голову вправо, затем влево.

*Такт 6.* Вправо, влево, прямо.

*Такт 7.* Повернуть голову влево, затем вправо.

*Такт 8.* Влево, вправо, прямо.

*Такт 9.* Наклонить голову к правому плечу, затем к левому.

*Такт 10.* К правому, к левому, прямо.

*Такт 11.* Наклонить голову к левому плечу, затем к правому.

*Такт 12.* К левому, к правому, прямо.

*Такт 13.* Движение как в 1-м такте. *Такт 14.* Движение как во 2-м такте. *Такт 15.* Движение как в 3-м такте.

*Такт 16.* Голову прямо на 1 -ю долю, на 2-ю долю согнуться пополам, уронить голову и руки — завод кончился.

# ОСЬМИНОГ

***Цель****.* Развивать пластику рук, координацию движений.

***Ход игры.*** Руки в стороны, ладони вперед, основная стойка. Мягко скрестить руки в запястьях перед грудью и плавно отвести в стороны. Повторить четыре раза, сверху то правая, то левая рука. Мягко скрестить руки на груди, как бы стараясь обхватить себя руками, плавно развести в стороны. Повторить четыре раза, чере- дуя положение рук.

# МЕДВЕДИ В КЛЕТКЕ

***Цель****.* Развивать ловкость, координацию движений.

***Ход игры.*** Встать на колени, затем сесть на пятки, ладони положить на пол и в тыльные стороны ладоней уткнуть «мокрые носы». Медвежата сидят в клетке и пытаются из нее выбраться к маме в лес...

1. *Правой вперед, затем* Не поднимая головы, вытянуть вперед

*левой* правую руку по полу, потом левую руку.

1. *К себе, к себе* По очереди вернуть руки в исходное

положение.

1. *В стороны, в стороны* Вытянуть руки по полу в стороны: сначала правую, потом левую.
2. *К себе, к себе* По очереди вернуть руки в исх. п.
3. *Правую руку вперед,* Опираясь на левую руку, поднять-

*левую ногу* — *назад* ся с пяток, потянуться правой рукой

вперед, левой прямой ногой назад (как бы пытаться «раздвинуть» прутья клетки).

1. *Сесть* Вернуться в исходное положение.
2. *Левую руку, правую* Выполнить п. 5.

*ногу, потянуться!..*

1. *Ничего не получилось!..* Вернуться в исходное положение. Уткнуть носы в тыльные стороны ладоней и «завыть»

# ЗМЕИ

***Цель****.* Развивать чувство ритма, пластику рук.

***Ход игры.*** Дети сидят врассыпную по-турецки, руки в стороны, ладони вниз, спи- на прямая. Все вместе произносят текст:

*На охоту собираясь,* На каждый слог плавным движе-

нием приблизить тыльные стороны ладоней к плечам и обратно, как бы отталки- ваясь от плеча.

*Ползут змеи, извиваясь.* На каждый слог то же движение,

но поднимая руки вверх и опуская вниз. Можно делать упражнение без текста на звуке «с-с-с-с-с-с-с».

# ЕЖИК

***Цель****.* Развитие координации движений, ловкости, чувства ритма.

***Ход игры.*** Дети лежат на спине, руки вытянуты вдоль головы, носки ног вытяну- ты.

1. *Ежик съежился,* Согнуть ноги в коленях, прижать

*свернулся,* к животу, обхватить их руками, нос в колени.

1. *Развернулся...* Вернуться в исх. п.
2. *Потянулся.* Поворот на живот через правое плечо.
3. *Раз, два, три, четыре,* Поднять прямые руки и ноги

*пять...* вверх, потянуться за руками.

1. *Ежик съежился опять!..* Поворот на спину через левое плечо, обхватить руками ноги, согнутые в коленях, нос в колени.

# ПОЛЗУЩИЕ ЗМЕИ

***Цель****.* Развивать гибкость, пластическую выразительность.

***Ход игры.*** Стать на колени и, прогнув спину, как можно дальше вытянуть руки вперед, прижимаясь грудью к полу. Затем подтянуть ноги («хвост») и снова про- двинуться вперед. Характер движения волнообразный и непрерывный. Змеи мо- гут изгибаться в разные стороны, пластически общаться, артикулировать звуки

«с-с-с-с-с-с-с», «ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш», «щ-щ-щ-щ-щ-щ-щ», «ч-ч-ч-ч-ч-ч-ч» (1-й вид выдыхания).

# ПАНТЕРЫ

***Цель****.* Та же.

***Ход игры.*** Дети сидят на корточках и, не касаясь коленями пола, руками («мягки- ми лапками») идут по окружности к своему «хвосту», не разворачивая по воз- можности корпус. Идут поочередно в разные стороны. В дальнейшем пантеры могут пластически и с помощью звуков общаться между собой. (См. раздел

«Культура и техника речи», упражнение «Зевающая пантера».)

# МАРИОНЕТКИ

***Цель****.* Развивать умение владеть своим телом, ощущать импульс.

***Ход игры****.* Дети стоят врассыпную в основной стойке. По хлопку педагога они должны импульсивно, очень резко принять какую-либо позу, по второму хлопку

* быстро принять новую позу и т.д. В упражнении должны участвовать все части тела, менять положение в пространстве (лежа, сидя, стоя).

# СКУЛЬПТОР

***Цель****.* Развивать воображение и фантазию, совершенствовать пластические воз- можности тела, умение действовать с партнером.

***Ход игры.*** Дети распределяются на пары. Один ребенок берет на себя роль скульптора, а другой — роль пластилина или глины. Скульпторам предлагается слепить несуществующее фантастическое создание, придумать ему имя и расска- зать, где оно живет, чем питается, что любит, как передвигается. В дальнейшем можно предложить существу ожить и начать двигаться. Затем дети меняются ро- лями.

# В «ДЕТСКОМ МИРЕ»

***Цель****.* Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.

***Ход игры****.* Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную иг- рушку. Продавец заводит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а по- купатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети меняются ролями.

# КТО НА КАРТИНКЕ?

***Цель****.* Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластиче- ских выразительных движений.

***Ход игры.*** Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгады- вают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возмож- ность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполне- ние.

# ЗЕРНЫШКО

***Цель****.* Тренировать веру, фантазию и Пластическую выразительность.

***Ход игры.*** Дети распределяются на зрителей и исполнителей. Каждый ребенок представляет себя маленьким зернышком какого-либо растения. Дети сидят на корточках (голову прижать к коленям и обхватить себя руками). В заданном рит- ме из зернышка пробивается расточек, он тянется к солнышку, растет, выпускает листочки... Зрители пытаются определить, что за растение выросло из каждого зернышка.

# ЦЫПЛЯТА

***Цель****.* Та же.

***Ход игры.*** Дети ложатся на ковер, прижимают колени к груди, голову к коленям и обхватывают себя руками («яйцо»). Сначала приподнимается голова, цыплята клювиками разбивают скорлупу, расправляют крылышки, пытаются встать на ножки, начинают двигаться, знакомиться с окружающим миром, пробуют клевать зернышки...

**ЧУДО-ЮДО из ЯЙЦА**

***Цель****.* Та же.

***Ход игры****.* Игра похожа на предыдущую, но из яйца должны вылупиться фанта- стические обитатели других планет: они могут скакать или ползать, ходить на четвереньках или перекатываться. Они изучают все, что им попадается на их пу- ти, ищут себе пищу, общаются между собой миролюбиво или враждебно. Уста- лые, ищут подходящее место для отдыха и укладываются спать.

## МУЗЫКАЛЬНО-ПЛАСТИЧЕСКИЕ ИМПРОВИЗАЦИИ

***Цель****.* Передавать в пластических свободных образах характер и настроение му- зыкальных произведений.

# ПЕРВАЯ ПОТЕРЯ

Каждый ребенок импровизирует предлагаемую ситуацию, как бы отвечая на во- просы: где, когда, почему, что потерял? Дети с помощью мимики, жестов, пласти- ки тела создают мини-спектакль (этюд) на заданную тему.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Первая потеря», муз. Р.Шумана (Альбом для юношества).*

# ПОДАРОК

Дети свободно и эмоционально передают радостное настроение в связи с полу- ченным подарком. Фантазируют, когда (Новый год или день рождения), от кого (мама, папа, друг и т.п.), что именно получили в подарок.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Новая кукла», муз. П. Чайковского (Детский аль- бом) или «Вальс-шутка», муз. Д Шостаковича.*

# ОСЕННИЕ ЛИСТЬЯ

Ветер играет осенними листьями, они кружатся в причудливом танце, постепенно опускаясь на землю.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Вальс-фантазия», муз. М.Глинки или вальс*

*«Осенний сон», муз А. Джойса.*

# УТРО

Дети лежат на ковре (спят), ощущают, как солнечный луч скользнул по лицу, медленно открывают глаза, потягиваются, поднимаются, подходят к окну и, от- крыв его, любуются ранним утром...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Утро», муз. Э.Грига; «Рассвет на Москве-реке», муз. М.Мусоргского.*

# БАБОЧКИ

На летнем лугу летают бабочки. Одни собирают нектар с цветов, другие любуют- ся своими пестрыми крылышками. Легкие и воздушные, они порхают и кружатся в своем радостном танце.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Мотылек», муз .Д Жабалевского; «Вальс» из ба-*

*о*

*л*

*ет*

*а*

*«К*

*пп*

*ел*

*ия»*

*, м*

*уз.*

*Л*

*Де*

*ли*

*ба.*

# В СТРАНЕ ЦВЕТОВ

В стране цветов праздничный бал. Каждый цветок импровизирует свои движения, выражая общее радостное настроение.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Подснежник» («Времена года»); «Вальс цветов» из балета «Щелкунчик»; муз. П.Чайковского.*

# СНЕЖИНКИ

То медленно, то быстрее опускаются на землю снежинки, кружась и искрясь в своем волшебном танце.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Вальс» из оперы «Елка», муз. В. Ребикова; «Вальс снежных хлопьев» из балета «Щелкунчик», муз. П.И. Чайковского.*

# ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС

Страшно и таинственно в заколдованном лесу; ветви деревьев шевелятся, медлен- но извиваясь, заманивают путников в самую чащу...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Гном», муз. М. Мусоргского («Картинки с вы- ставки»).*

# ПЕТЯ И ВОЛК

Храбро и весело шагает мальчик Петя, смешно переваливаясь, ковыляет утка; мягко ступая лапками, крадется кошка; легко и быстро летает птичка; тяжело, опираясь на палку, ходит дедушка, сердито идет волк...

Дети делятся на несколько групп и внутри каждой распределяют роли.

***Музыкальное сопровождение:*** *отрывки из симф. сказки «Петя и волк», муз. С Прокофьева.*

# В ЦАРСТВЕ ЗОЛОТОЙ РЫБКИ

**В** морском царстве Золотой рыбки покой и тишина. Его обитатели занимаются своими делами: плавают рыбки, извиваются водоросли, раскрывается и закрыва- ется раковина, быстро перемещается по дну краб...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Аквариум» («Карнавал животных» ), муз. К.Сен- Санса.*

# В ГОСТЯХ У РУСАЛОЧКИ

В подводном дворце морского царя Русалочка танцует в окружении рыб и медуз, крабов и морских звезд, раковин и кораллов...

***М***

***у***

***зы***

***кал***

***ьн***

***ое***

***со***

***пр***

***ово***

***ж***

***ен***

***ие***

***:*** *«*

*Не*

*пт*

*ун*

*»,*

*муз*

*. Г*

*.Хо*

*лъ*

*ст*

*а.*

***д***

# У ВОЛШЕБНИЦЫ АНИТРЫ

**В** далекой и таинственной стране, где властвует прекрасная Анитра, она и ее под- данные завлекают и заколдовывают путников, случайно попавших в эту страну... ***Музыкальное сопровождение:*** *«Танец Анитры из сюиты «Пер Гюнт», муз. Э.Грига.*

# В ЗАМКЕ СПЯЩЕЙ КРАСАВИЦЫ

В заколдованный замок, где жизнь замерла и все обитатели которого, превращен- ные в статуи, застыли в разных позах, попадает принц. Он дотрагивается до спя- щей принцессы, и все вокруг оживает: потягивается и поднимается кошка, просы- пается огонь в камине, слуги накрывают на стол, гости, очнувшись от сна, начи- нают двигаться и танцевать.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Романс», муз. Д.Шостаковича.*

# СНЕГУРОЧКА

Наступила весна. Все оживает и расцветает. Грустно лишь одной Снегурочке: солнечные теплые лучи несут ей гибель; она прощается со всем, что ей дорого, и медленно тает...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Романс» Г.Свиридова (из музыки к к/ф «Метель»*

*).*

# В СТРАНЕ ГНОМОВ

Гномы отправляются проверить, все ли их клады на месте, не появился ли кто- нибудь чужой в их землях. Они приходят к лесному озеру, отдыхают на мягкой траве и вновь, полные сил, отправляются дальше...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Шествие гномов», муз. Э.Грига.*

# ГОРОД РОБОТОВ

Роботы вышли на улицы города, они сделаны из металла и пластика, их движения резкие и упругие...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Монтекки и Капулетти» (из балета «Ромео и Джульетта», муз. С.Прокофьева).*

# ФАКИР И ЗМЕИ

Факир играет на дудочке, и спокойно лежащие на полу змеи начинают свой танец, плавно покачиваясь и извиваясь.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Арабский танец» из балета «Щелкунчик», муз. П.Чайковского.*

# УМИРАЮЩИЙ ЛЕБЕДЬ

Раненный, лебедь пытается взлететь, чтобы догнать свою стаю, он машет крыль- ями, но силы убывают, сломанное крыло не подчиняется, движения становятся все слабее, он бессильно опускается на землю.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Умирающий лебедь» («Карнавал животных», муз. К.Сен-Санса).*

## ЖЕСТЫ

**ИДИ СЮДА.** Вытянуть руку вперед с повернутой вверх ладонью, а затем мах- нуть «к себе».

УХОДИ. Согнуть руку перед грудью, кисть повернута ладонью «от себя», мах- нуть рукой «от себя».

**СОГЛАСИЕ.** Кивнуть головой один или два раза (утверждающий).

**НЕСОГЛАСИЕ**. Покачать головой из стороны в сторону (отрицающий).

**ПРОСЬБА**. Рука вытянута вперед с повернутой вверх ладонью. Тяжесть тела пе- реносится на переднюю часть стоп. Шея и корпус направлены вперед.

**ОТКАЗ**. Рука вытянута вперед с вертикально поставленной кистью. Ладонь по- вернута «от себя», корпус наклонен назад, голова повернута в сторону.

**ПЛАЧ.** Закрыть лицо руками, наклонить голову вперед вниз, приподнять плечи, плечи вздрагивают.

**ЛАСКА.** Поглаживать по плечу мягко, нежно, заглядывая в глаза.

**КЛИЧ.** Ладонь прикладывается «рупором» к приоткрытому рту, корпус подается в сторону посылаемого «звука».

**ПРИВЕТСТВИЕ**. Правая рука поднята вверх, маховые движения кистью из сто-

р

он

ы

в с

тор

он

у.

**ПРОЩАНИЕ**. Глаза устремлены на уходящего, корпус наклонен вперед; плав- ные маховые движения кистью поднятой правой руки.

**ПРИГЛАШЕНИЕ**. Правая рука отводится в сторону, ладонь раскрывается, голо- ва поворачивается за рукой.

**БЛАГОДАРНОСТЬ.** Сложенные вместе ладони прижаты к груди, локти рас- ставлены в стороны, голова наклонена вперед.

**НЕГОДОВАНИЕ**. Возмущение: «Да что же это такое!».

**НЕ ЗНАЮ.** Приподнять плечи, руки слегка разведены, ладони раскрыты.

Жестом можно также передать восхищение и удивление, он может быть отстра- няющим и повелевающим. С его помощью можно предложить детям охарактери- зовать предмет по размеру и форме.

***АРТИКУЛЯЦИОННАЯ ГИМНАСТИКА***

# ЗАРЯДКА ДЛЯ ГУБ «Веселый пятачок»:

1. на счет «раз» губы вытянуть вперед, как пятачок у поросенка; на «два» губы растянуть в улыбке, не обнажая зубов;
2. вытянутые губы (пятачок) двигаются вверх и вниз, влево и вправо;
3. пятачок делает круговые движения в одну сторону, потом в другую;

Заканчивая упражнения, предложить детям полностью освободить мышцы губ, фыркнув, как лошадка.

# ЗАРЯДКА ДЛЯ ШЕИ И ЧЕЛЮСТИ

Дети часто говорят сквозь зубы, челюсть зажата, рот е, приоткрыт. Чтобы изба- виться от этих недостатков, необходимо освободить мышцы шеи и челюсти.

1. Наклонить голову то к правому, то к левому плечу, затем катать ее по спине и груди;
2. Удивленный бегемот: отбросить резко вниз нижнюю челюсть, рот при этом от- крывается широко и свободно.
3. Зевающая пантера: нажать двумя руками на обе щеки средней части и произно- сить «вау, вау, вау...», подражая голосу пантеры, резко опуская нижнюю челюсть широко открыв рот, затем зевнуть и потянуться.
4. Горячая картошка: положить в рот воображаемую горячую картофелину и сде- лать закрытый зевок (губы сомкнуть, мягкое небо поднято, гортань опущена).

ЗАРЯДКА ДЛЯ ЯЗЫКА

1. Жало змеи. Рот открыт, язык выдвинут, как можно дальше вперед, медленно двигается вправо — влево.
2. Конфетка. Губы сомкнуты, языком за ними помещаем «конфетку» вправо — влево, вверх — вниз, по кругу.
3. Колокольчик. Рот приоткрыт, губы округлены, язык бьется о края губ, как язы- чок звонкого колокольчика.
4. Уколы. Острым кончиком зыка касаться попеременно внутренней стороны ле- вой и правой щеки. Нижняя челюсть неподвижна.
5. Самый длинный язычок. Высунуть язык как можно дальше и пытаться достать им до носа и подбородка.

# УПРАЖНЕНИЯ НА ТРИ ВИДА ВЫДЫХАНИЯ

***Цель.*** Разогреть мышцы дыхательного аппарата.

1. й вид обслуживает спокойную, плавно звучащую речь. *Свистит ветер* — ССССССС... *Шумят деревья* — ШШШШШ... *Летит пчела —* ЖЖЖЖЖЖ...

*Комар звенит* — 3333333333...

1. й вид обслуживает волевую, но сдержанную речь.

*Работает насос* — ССССС! ССССС! ССССС!

*Метет метель* — ШШШШ! ШШШШ! ШШШШШ!

*Сверлит дрель* — 33333! 33333! 33333!

1. й вид обслуживает эмоциональную речь в быстром темпе.

*Кошка сердится* — Ф! Ф! Ф! Ф1

*Пилит пила —* С! С! С! С!

*Заводится мотор —* Р! Р! Р! Р!

Дети могут сами придумывать подобные упражнения и соединять все три вида выдыхания в одном упражнении.

Например: мотоцикл. Заводим мотор: Р! Р! Р!.. РРРРР! РРРРР! РРРРР! Поехали быстрее и быстрее: РРРРР! РРРРР! РРРРР!

***ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА СВОБОДУ ЗВУЧАНИЯ С МЯГКОЙ АТАКОЙ***

# БОЛЬНОЙ ЗУБ

***Ход.*** Детям предлагается представить, что у них очень болит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слегка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук мо- нотонный, тянущийся.

# КАПРИЗУЛЯ

***Ход.*** Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на кото- ром ровно и свободно звучит голос.

# КОЛОКОЛЬЧИКИ

***Ход.*** Дети распределяются на две группы, и каждая по очереди изображает звон колоколов: удар — бом! И отзвук — ммм... БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн!

# КОЛЫБЕЛЬНАЯ

***Ход.*** Дети воображают, что они укачивают игрушку, и напевают колыбельную, сначала с закрытым ртом на звук «м», а потом ту же музыкальную фразу колы- бельной на гласные звуки «а», «о», «у».

***ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА ОПОРУ ДЫХАНИЯ***

# ДРЕССИРОВАННЫЕ СОБАЧКИ

***Ход.*** Выбирается ребенок-дрессировщик, который предлагает остальным детям — цирковым собачкам решать простейшие задачки, самостоятельно им придуман- ные. Вместо ответа «собачки» произносят «ав-ав-ав!» соответствующее число раз.

# ПТИЧИЙ ДВОР

***Ход.*** Дети воображают, что попали на большой деревенский двор, они должны позвать и покормить всех его обитателей. Дети коллективно или по одному зовут уток (уть-уть-уть-уть), петушка (петь-петь-петь-петь), цыплят (цып-цып-цып), гу- сей (тега-тега-тега-тега), голубей (гуль-гуль-гуль), вдруг появилась кошка (кис- кис-кис-кис), она попыталась поймать цыпленка (брысь! брысь!). Курица зовет разбежавшихся цыплят.

## ЭХО (по Н.Пикулевой)

*Ведущий Дети*

Собирайся, детвора! Ра! Ра!

Начинается игра! Ра! Ра!

Да ладошек не жалей! Лей! Лей! Бей в ладошки веселей! Лей! Лей! Сколько времени сейчас? Час! Час! Сколько будет через час? Час! Час! И неправда: будет два! Два! Два!

Дремлет ваша голова! Ва! Ва! Как поет в селе петух? Ух! Ух! Да не филин, а петух? Ух! Ух!

Вы уверены, что так? Так! Так!

А на самом деле как? Как! Как!

Если кто-то закукарекал, отдает фант, и игра начинается сначала.

***ИГРЫ НА РАСШИРЕНИЕ ДИАПАЗОНА ГОЛОСА***

# ЧУДО-ЛЕСЕНКА

***Ход игры.*** Каждую последующую фразу дети произносят, повышая тон голоса.

Чу-до-ле-сен-кой-ша-га-ю, Вы-со-ту-я-на-би-ра-ю: Шаг-на-го-ры, Шаг-на-ту-чи...

А-подъ-ем-все-вы-ше, кру-че... Не-ро-бе-ю, петь хо-чу, Пря-мо к солн-цу-я-ле-чу!

# САМОЛЕТ

***Ход игры****.* В правой руке дети держат воображаемый игрушечный самолет. Он то набирает высоту, то плавно опускается, то снова резко взмывает к небу, то делает

«мертвую петлю», наконец приземляется на аэродроме. Движения руки сопрово- ждаются тянущимся звуком АААА... или 3333... Голос следует за движением са- молета то вверх, то вниз.

***ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ СО СЛОВОМ***

# ИГРА «ВЕСЕЛЫЕ СТИХИ» ИЛИ «ЗАБАВНЫЕ СТИХИ»

(РЕЗУЛЬТАТ СОВМЕСТНОГО ТВОРЧЕСТВА С ДЕТЬМИ)

***Цель****.* Тренировать четкое произношение согласных на конце слова, учить детей подбирать рифму к словам.

*Летний день*

Ут-ут-ут-ут — на лугу цветы цветут, Ют-ют-ют-ют — птички весело поют, Ят-ят-ят-ят — злобно комары звенят, Ит-ит-ит-ит — заяц под кустом сидит. *В лесу*

Ёт-ёт-ёт-ёт- — соловей в лесу поет, Ут-ут-ут-ут — у пенька грибы растут,

Ат-ат-ат-ат — под кустом ежи шуршат, Ит-ит-ит-ит — дятел на сосне стучит.

*В зоопарке*

Ит-ит-ит-ит — полосатый тигр рычит, Ёт-ёт-ёт-ёт — медленно змея ползет, От-от-от-от — пасть разинул бегемот, Ут-ут-ут-ут — быстро лебеди плывут, Ят-ят-ят-ят — обезьянки там шаля

# ВОЛШЕБНАЯ КОРЗИНКА

***Цель****.* Развивать воображение, пополнять словарный запас, активизировать ассо- циативное мышление.

***Ход игры****.* Дети сидят в кругу; педагог, держа в руках корзинку, предлагает сло- жить в корзинку то, что можно встретить в лесу, или в саду, или в воздухе, или в море, или на грядке; то, что летает, или то, что ползает, и т.д. Дети могут само- стоятельно придумать, где искать слова для волшебной корзинки. В под- готовительной группе задания усложняются: например, сложить слова, имеющие отношение к музыке (нота, скрипичный ключ, регистр, ритм, песня и т.д.) или к театру (занавес, афиша, сцена, актер, репетиция, антракт и т.п.) После этой игры легко перейти к театральным играм на «превращения».

# ВКУСНЫЕ СЛОВА

***Цель****.* Расширять словарный запас, воспитывать умение вежливо общаться, дейст- вия с воображаемыми предметами.

***Ход игры.*** Дети сидят в кругу, педагог протягивает первому ребенку ладонь с во- ображаемой, например, конфетой и, называя его по имени, предлагает угощение. Ребенок благодарит и « съедает ». Затем кладет на свою ладошку и угощает чем- нибудь вкусным своего соседа. Тот благодарит, «съедает» и угощает третьего ре- бенка и т.д.

# СОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

***Цель****.* Учить детей составлять предложение, развивать воображение, навыки со- вместной деятельности.

***Ход игры.*** Дети распределяются на несколько команд, получают по 2—3 карточки с изображением различных предметов, специально подобранных из настольных игр типа «лото». Через некоторое время каждая команда произносит составленное предложение.

# СОЧИНИ СКАЗКУ

***Цель****.* Развивать воображение, фантазию, образное мышление.

***Ход игры****.* Педагог произносит первое предложение, например, «Жил-был ма- ленький кузнечик...», дети по очереди продолжают сказку, добавляя свое предло- жение.

# ВОПРОС — ОТВЕТ

***Цель****.* Учить строить диалог, самостоятельно выбирая партнера, развивать быст- рую реакцию.

***Ход игры.*** Ведущий (сначала взрослый, потом ребенок) произносит реплику и бросает мяч выбранному партнеру, который должен, поймав мяч, ответить на его вопрос. Выполнив задание, ребенок, в свою очередь, бросает мяч после своей ре- плики другому партнеру и т.д.

# ПРИДУМАЙ ДИАЛОГ

***Цель****.* Строить диалог между двумя героями известных сказок, учитывая их ха- рактеры и придумывая ситуацию, в которой им пришлось встретиться.

***Ход игры.*** Дети распределяются на пары, им предлагается придумать и сыграть диалог между Колобком и Репкой, Курочкой рябой и Котом в сапогах, Буратино и Малышом, Красной шапочкой и Незнайкой. Дети сами могут предлагать из- вестных героев.

# РАССКАЖИ СКАЗКУ ОТ ИМЕНИ ГЕРОЯ, или «МОЯ СКАЗКА»

***Цель****.* Развивать воображение и фантазию, пополнять словарный запас, развивать образное мышление.

***Ход игры.*** Группе детей предлагается вытянуть карточки с изображением разных персонажей какой-нибудь известной сказки. Каждый ребенок должен рассказать сказку от имени своего героя.

# ПОХОЖИЙ ХВОСТИК

***Цель.*** Учить детей подбирать рифмы к словам, пластически изображать подоб- ранное слово.

***Ход игры.*** Дети распределяются на группы (2—3), каждой из них предлагается слово, к которому надо подобрать рифму (слова с похожими «хвостиками») и изобразить эти слова с помощью пантомимы. Например, дается слово «ватруш- ка», подбираются рифмы: лягушка, подушка, старушка, кукушка, Петрушка, кор- мушка... Все эти слова можно изобразить с помощью пластики тела.

Слово «шишка» — книжка, мышка, крышка...

# ФАНТАЗИИ О...

***Цель.*** Развивать воображение, фантазию, связную образную речь, развивать спо- собность представлять себя другим существом или предметом.

***Ход игры.*** Ребенок, превращаясь во что-либо или кого-либо, рассказывает, что вещь чувствует, что ее окружает, что волнует, где и как она живет, и т.п.

Варианты: «Я — утюг», «Я — чашка», «Я — кукла», «Я — кошка, пчела, мячик»

* и т.п.

# РУЧНОЙ МЯЧ

***Цель****.* Пополнить словарный запас, развивать быстроту реакции.

***Ход игры.*** Ведущий поочередно бросает каждому ребенку мяч, называя слово. Поймавший должен придумать свое слово:

а) противоположное по значению (день — ночь, горячий — холодный); б) определение к данному слову (елка — колючая, волк — зубастый); в) действие (дерево — растет, мальчик — бежит).

## СКОРОГОВОРКИ

Игры со скороговорками могут быть предложены в разных вариантах:

1. **«испорченный телефон»** — играют две команды. Капитан каждой получает свою скороговорку. Выигрывает та команда, которая по сигналу ведущего быст- рее передаст скороговорку по цепи и последний представитель которой лучше и точнее произнесет ее вслух;
2. **«ручной мяч»** — ведущий подбрасывает мяч и называет имя какого-либо ре- бенка. Тот должен быстро подбежать, поймать мяч и произнести скороговорку и т.д.;
3. **вариант «ручного мяча»** — дети стоят в кругу, в центре — ведущий с мячом. Он бросает мяч любому ребенку, тот должен его поймать и быстро произнести скороговорку. Если ребенок не сумел поймать мяч или не смог четко произнести скороговорку, он получает штрафное очко или выбывает из игры;
4. «**змейка с воротцами»** — дети двигаются цепочкой за ведущим и проходят че- рез воротики, образованные двумя последними детьми. Тот ребенок, перед кото- рым воротики захлопнулись, должен произнести любую скороговорку. Если он сделает это хорошо, воротики открываются, и игра продолжается, в противном случае ребенок повторяет скороговорку;
5. **«фраза по кругу»** — дети, сидя по кругу, произносят одну и ту же фразу или скороговорку с различной интонацией; цель — отработка интонации;
6. **«главное слово»** — дети произносят скороговорку по очереди, каждый раз вы- деляя новое слово, делая его главным по смыслу. Скороговорки можно разучи- вать в движении, в различных позах, с мячом или со скакалкой.

Сшила Саша Сашке шапку.

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках

ы

Ш

е

сть

м

ш

ат

в к

ам

ыш

а

х ш

ур

ша

т.

Сыворотка из-под простокваши.

Оса уселась на носу, осу на сук я отнесу.

Шли сорок мышей, несли сорок грошей; две мыши поплоше несли по два гроша. Мышки сушки насушили, мышки мышек пригласили, мышки сушки кушать ста- ли, мышки зубки поломали!

Щетинка — у чушки, чешуя — у щучки. Кукушка кукушонку купила капюшон.

Слишком много ножек у сороконожек.

Испугались медвежонка еж с ежихой и ежонком. Жук, над лужею жужжа, ждал до ужина ужа.

Жужжит над жимолостью жук, зеленый на жуке кожух. Лежебока рыжий кот отлежал себе живот.

Наш Полкан попал в капкан.

От топота копыт пыль по полю летит. Ткет ткач ткани на платок Тане.

Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка бела губа была тупа. Перепел перепелку и перепелят в перелеске прятал от ребят.

Сшит колпак не по-колпаковски, вылит колокол не по-колоколовски.

Надо колпак переколпаковать, перевыколпаковать;

надо колокол переколоколовать, перевыколоколовать. Клала Клара лук на полку, кликнула к себе Николку.

Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет. На дворе — трава, на траве — дрова.

Три сороки-тараторки тараторили на горке.

Три сороки, три трещотки, потеряли по три щетки.

У калитки — маргаритки, подползли к ним три улитки. По утрам мой брат Кирилл трех крольчат травой кормил. Мокрая погода размокропогодилась.

Полпогреба репы, полколпака гороха.

Кот ловил мышей и крыс, кролик лист капустный грыз. Улов у Поликарпа — три карася, три карпа.

У Кондрата куртка коротковата.

Съел Валерик вареник, а Валюшка — ватрушку.

Пришел Прокоп — кипел укроп, ушел Прокоп — кипит укроп, как при Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипит укроп.

Король — орел, орел — король.

Тур

ка

ку

ри

т т

руб

ку

, к

урк

а к

л

юет

кр

уп

ку.

Собирала Маргарита маргаритки на горе. Растеряла Маргарита маргаритки на дворе. Бобр добр для бобрят.

Гравер Гаврила выгравировал гравюру.

Орел на горе, перо на орле. Орел под пером, гора под орлом. Повар Павел, повар Петр.

Павел парил, Петр пек.

В аквариуме у Харитона четыре рака да три тритона. Еле-еле Лена ела, есть из лени не хотела.

Милая Мила мылась мылом.

Мы ели-ели линьков у ели... Их еле-еле у ели доели! У четырех черепашек по четыре черепашонка.

Тридцать три корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали. Вез корабль карамель,

Наскочил корабль на мель. И матросы две недели

Карамель на мели ели.

Хохлатые хохотушки хохотом хохотали.

# ДИАЛОГИЧЕСКИЕ СКОРОГОВОРКИ

* Расскажите про покупки.
* Про какие про покупки?
* Про покупки, про покупки, про покупочки свои.

Мышонку шепчет мышь: «Ты все шуршишь, не спишь!». Мышонок шепчет мыши: «Шуршать я буду тише».

Краб крабу сделал грабли, Подал грабли крабу краб:

* Грабь граблями гравий, краб!