|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка № 1****Игра *«Зеркало»*****Цель:** учить замечать в объекте то, что очень нравится и, что не нравится вовсе, подбирать соответствующие слова.**Задача:** развивать монологическую речь.**Предварительная работа:** описание кукол, игрушек, воспитателя.**Атрибуты:** кукла Петрушки.**Игровые правила:** описать свое отражение в зеркале соответственно заданию.**Игровые действия:**Петрушка загадывает загадку:И сияет, и блестит,Никому оно не льстит,А любому правду скажет —Все как есть ему покажет!Что же это? *(Зеркало.)*в **группу***(зал)* вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем то же самое проделывают члены другой команды. Петрушка и жюри оценивают этот конкурс.**Результат:** инсценировка ситуации. | **Карточка № 2****Игра *«У страха глаза велики»****(****Театр на руке – театр теней****)***Цель:** учить изготавливать декорации в форме рисования.**Задача:** упражнять в координации речи и движения.**Атрибуты: из черной бумаги:** бабушка, внучка, курочка, мышка, заяц, печка, лавочка, яблоня, яблоко.**Предварительная работа:** Знакомство с содержанием сказки, рассматривание иллюстраций, разучивание слов героев сказки.**Игровые правила:** Играет 6 детей *(5 героев, автор - взрослый, декоратор – ребенок)*. Когда дети научатся, за автора может читать ребенок. Декоратор помогает с декорациями**Игровые действия:** Игра начинается с того, как пошли бабушка, внучка, курочка, мышка за водой. Идут обратно через огород, а там яблонька росла. Под яблоней заяц сидел. Подул ветер, одно яблоко упало на лоб зайцу. Он испугался и покатился под ноги водоносам. Они тоже испугались, бросили ведра и убежали домой. Бабушка подумала, что на нее напал медведь. Внучка подумала, что на нее напал страшный волк; курочка – лиса, мышка – котище усатый. Заяц подумал, что за ним неслись 4 охотника и все с собаками. **Вывод:** у страха глаза велики.**Результат:** Инсценировка сказки с помощью воспитателя! |
| **Карточка № 3****Игра *«Емеля»****(****Театр****на руке – перчаточный)***Цель:** учить обыгрывать литературный текст.**Задача:** Закреплять выразительные приемы создания образа своего героя.**Атрибуты:** Сшитые из перчаток герои сказки *(Емеля крестьянин и царевич, царь, царевна, невестка, боярин)*; печка, ведра, щука, сани из **картона**; декорации дома и деревни, дворца царя и дворца Емели.**Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций, разучивание слов героев сказки, рисование декораций**Игровые правила:** Играет 7 детей, воспитатель в организации.**Игровые действия:** Действие начинается в доме. Емеля после разговора с невесткой отправляется за водой и вылавливает щуку. Он отпускает щуку, которая говорит ему волшебные слова. От этих слов идут ведра сами домой. А сани сами едут за дровами и обратно. На печке Емеля едет к царю. Там он встречается с царевной и женится на ней.**Результат:** Инсценировка сказки. | **Карточка № 4****Игра *«Телефон»*****Цель:** развивать фантазию, диалогическую речь.**Задача:** прививать навыки правильного общения по телефону.**Предварительная работа:** беседа с детьми об особенностях общения по телефону.**Атрибуты:** телефон, кукла Петрушки.**Игровые правила:**1. Поздравить с днем рождения и напроситься в гости.2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в **театр**.3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.4. Вас обидели, а друг вас утешает.5. Ваш друг *(подруга)* отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.6. У вас именины**Игровые действия:**загадка Петрушки :Поверчу волшебный круг —И меня услышит друг.Что ЭТО? *(Телефон.)*Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.**Результат:** инсценировка ситуации. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка № 5****Игра *«Лиса, заяц и петух»****(****Театр****на руке - пальчиковый)***Цель:** Побуждать детей к активному участию в **театрализованной игре**.**Задача:** Развивать коммуникативные навыки и самостоятельность.**Атрибуты:** Сшитые на пальчик герои сказки *(петух, собачка, медведь, бык, лиса, заяц)*; дом для лисы - голубой и домик для зайца; коса.**Предварительная работа:** Изготовление домиков для лисы и для зайца, разучивание слов героев сказки и слов автора**Игровые правила:** Дети распределяют роли и определяют очередность выступления героев. Играет 4-5 человек.**Игровые действия:** Игра начинается в лесу зимой**.** **Стоят 2 избы:** ледяная и лубяная. В ледяной живет лиса, а в лубяной живет заяц. Весной ледяная изба растаяла. Лиса выгоняет зайца из лубяной избушки и поселяется сама в ней. Заплакав, заяц жалуется собаке, медведю, быку. Они не смогли выгнать лису. А петух с косой выгоняет лису. Заяц и петух стали дружно жить.**Результат:** Инсценировка сказки. | **Карточка № 6****Игра *«Крылатый, мохнатый и масляный»****(****Театр****на руке – варежковый)***Цель:** Развивать творческие способности детей.развивать внимание и образную память.**Атрибуты:** Сшитые из варежки воробей, мышь, блин и лиса; декорации в доме, в лесу.**Предварительная работа:** Чтение русской народной сказки, разучивание слов героев и слов автора.**Игровые правила:** Играет 5 детей. Поиграв один раз, дети могут поменяться ролями. Очередность выступления определяют самостоятельно.**Игровые действия:** Действие сказки начинается в доме, потом действие продолжается в лесу и заканчивается снова в доме у главных героев.**Результат:** Инсценировка сказки. |
| **Карточка №7****Игра *«Лиса и кувшин»****(****Театр****на руке – варежковый)***Цель:** Учить детей исполнять средства выразительности мимикой и интонацией**Задача:** Расширять словарный запас детей.**Атрибуты:** Сшитые из варежки герои сказки (лиса, кувшин, женщина, декорации: поле, река).**Предварительная работа:** Знакомство с содержанием сказки, рассматривание иллюстраций, разучивание слов героев сказки.**Игровые правила:** Играют трое детей. Они определяют очередность выступления героев.**Игровые действия:** Действие сказки начинается со слов автора. Лиса находит кувшин и засунув голову в кувшин кушает из него. Съев содержимое, лиса не могла сама достать голову из кувшина. Она долго уговаривала отдать голову. А потом решила его утопить и сама вместе с ним ушла под воду.**Результат:** Инсценировка сказки. | **Карточка № 8****Игра *«Звероробика»* *(музыка Б. Савельева, слова А. Хаита)*****Цель:** учить изображать движения животных**Задача:** развивать умение подражания.**Атрибуты:** музыкальное сопровождение.**Предварительная работа:** чтение стихов с различными движениями животных и насекомых, изображение этих движений.**Игровые правила:** участи принимают сразу все дети.**Игровые действия:** соответственно тексту.Уселась кошка на окошко И стала лапкой уши мыть. Понаблюдав за ней немножко, Ее движенья можем повторить.**Припев:** Раз, два, три — ну-ка, повтори! Раз, два, три — ну-ка, повтори! Три, четыре, пять — повтори опять! Три, четыре, пять — повтори опять!Змея ползет лесной тропою, Как лента, по земле скользит, А мы движение такое Рукою можем вам изобразить.**Припев.**Весь день стоит в болоте цапляИ ловит клювом лягушат.Не трудно так стоять ни каплиДля нас, для тренированных ребят.Припев.Живет на свете очень многоМартышек, кошек, птиц и змей.Но, человек, ты друг природыИ должен знать повадки всех зверей.Припев.**Результат:** инсценировка по тексту. |
| **Карточка № 9****Игра *«Заяц - хваста»****(****Театр****на руке - пальчиковый)***Цель:** Развивать интерес к сценическому искусству.**Задача:** Развивать умения согласовывать действия с другими детьми – героями сказки.**Атрибуты:** Сшитые на пальчик: заяц побольше и 3-4 поменьше; ворона; 2 собаки.**Предварительная работа:** Чтение русской народной сказки *«Заяц – хваста»*, рассматривание иллюстраций в книге, разучивание слов героев.**Игровые правила:** Играет детей 8 детей. Дети распределяют роли и определяют очередность выступления.**Игровые действия:** Игра начинается в лесу. Заяц хвастается перед другими зайцами, что он никого не боится. Узнала об этом ворона. Ворона пристыдила и попросила, чтобы он больше не хвастался. Заяц обещает больше не хвастать. Один раз собаки напали на ворону. Заяц спасает ворону. Ворона хвалит его и говорит, что он храбрец.**Результат:** Инсценировка сказки. | **Карточка № 10****Игра *«Снегурушка»****(****Театр****на руке – перчаточный)***Цель:** способствовать развитию творческой самостоятельности, эстетического вкуса в передаче образа своего героя.Задача: тренировать память, наблюдательность.**Атрибуты:** сшитые из перчаток герои сказки *(Снегурушка, дед, баба, медведь, волк и лиса)*; декорации двора и дома, леса.**Предварительная работа:** чтение русской народной сказки *«Снегурушка»*, разучивание слов героев и автора. Оформление декораций.**Игровые правила:** играет 7 детей, ведущий – ребенок.**Игровые действия:** Игра начинается около дома. Снегурушка уходит в лес с подружками. Там отстает от подружек, а дорогу домой найти не может. Она залезает на дерево и плачет. Подходит медведь и предлагает отвести ее домой. Снегурушка с ним не идет. Потом приходит волк. И с ним девочка отказывается идти. А лисе она поверила. Лиса довела Снегурушку домой. Дед с бабой поблагодарили лису и подарили ей подарок.**Результат:** Инсценировка сказки. |
| **Карточка № 11****Разыгрывание по ролям стихотворения *«Кузнечик»* А. Апухтина.****Цель:** побуждать к активному участию в инсценировке.**Задача:** развивать память и произнесение текста в необходимых интонациях.**Атрибуты**: маски-шапочки кузнечика, сороконожки, жука, комара.**Предварительная работа:** подготовка атрибутов, заучивание слов стихотворения наизусть.**Игровые правила:** дети распределяют роли и определяют очередность выступления героев. Играет 4-5 человек.**Игровые действия:** соответственно тексту.**Ведущий:** Выскочил кузнечик из травы на кочку.Постучал кузнечик звонким молоточком.**Кузнечик:** Молоточек тук да тук! Кто травинку клонит?Лезет жук, лезет жук, охает и стонет!**Жук:** Ох, кузнечик, выручай, хоть просить неловко!Сам не знаю где и как лопнула подковка.Без подковки мне не жить, так пекут мозоли.Ни работать, ни ходить, хоть кричи от боли!**Кузнечик:** Это дело не беда! Подними-ка ногу!Молоточек тук да тук! Получай подковку, жук!*(Появляется комар.)***Комарик:** Я, комар, несчастней всех, прямо  | сбился с толку!Поломал я, как на грех, острую иголку!**Кузнечик:** Пусть меня не просит тот, кто чужую кровь сосет!Ты из кузницы моей убирайся поскорей!*(Комар улетает. Появляется сороконожка.)*Сороконожка: Ой, кузнечик, помоги! Ножка треснула немножко.Я осталась без ноги, вот беда какая!**Кузнечик:** Ножка ножкой, но какая?**Сороконожка:** Кажется, сороковая.**Ведущий:** Тук-тук, тук да тук! Это дело добрых рук.Ножка целая опять.**Сороконожка:** Можно больше не хромать!**Все дружно:** Молоточек вновь играет, наковаленка поет!Всем кузнечик помогает, быстро помощь подает!**Результат:** инсценировка стихотворения. |
| **Карточка № 12****Игра *«Веселый Старичок-Лесовичок»*****Цель:** учить пользоваться разными интонациями.Воспитатель читает стихотворение, Старичок-Лесовичок произносит свои слова по тексту с разной интонацией, дети повторяют.**Воспитатель:**Жил в лесу старичок маленького ростаИ смеялся старичок чрезвычайно просто:**Старичок-Лесовичок:**Ха-ха-ха да хе-хе-хе,Хи-хи-хи да бух-бух-бух!Бу-бу-буда бе-бе-бе,Динь-динь-динь да трюх-трюх!**Воспитатель:**Раз, увидя паука, страшно испугался,Но, схватившись за бока, громко рассмеялся:**Старичок-Лесовичок:**Хи-хи-хи да ха-ха-ха,Хо-хо-хода гуль-гуль-гуль!Го-го-го да буль-буль-буль.'**Воспитатель:**А увидя стрекозу, страшно рассердился,Но от смеха на траву так и повалился:Старичок-Лесовичок:Гы-гы-гы да гу-гу-гу,да бах-бах-бах!Ой, ребята, не могу!Ой, ребята, ах-ах-ах! **(Д.Хармс)** Игра проводится несколько раз. | **Карточка № 13****Игра *«Загадки без слов»*****Цель:** развивать выразительность мимики и жестов.*Воспитатель созывает детей:*Сяду рядышком на лавку,С вами вместе посижу.Загадаю вам загадки,Кто смышленей — погляжу.Воспитатель вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассма­тривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время распо­лагается в другой части зала.Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую со­баку, мышь и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вто­рая подгруппа, а отгадывает — первая. |
| **Карточка № 14****Игра *«Расскажи стихи руками»*****Цель:** побуждать детей к импровизации.Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:Кот играет на баяне, Киска — та на барабане,Ну, а Зайка на трубеПоиграть спешит тебе.Если станешь помогать,Будем вместе мы играть. (Л.П.Савина.)Дети имитируют игру на различных музыкальных инструментах. Возможноиспользование грамзаписи русской плясовой. | **Карточка № 15** **Игра *«Давайте хохотать»***Цель: развивать навыки импровизации и монологическую речь.Воспитатель предлагает детям вспомнить любую полюбившуюся песню. Спеть ее, азатем мелодию песни без слов прохохотать. Сначала играет воспитатель: он «хохочет» песню, а дети отгадывают, что это за песня. Затем каждый из детей «хохочет» мелодию своей песни, все остальные отгадывают.Воспитатель собирает детей в кружок на копре и предлагает произнести фразу «Скоро, скоро Новый год, что же он нам принесет?» с различными интонациями.Для начала уточняется, с какими интонациями может быть произнесена эта фраза (задумчиво, уверенно, с чувством неудовольствия, с сожалением, с радостью, с ожиданием волшебства и т.д.).Ребенок произносит фразу, затем поясняет, почему выбрана именно эта интонация. |
| **Карточка № 16****Игра *«Подбери рифму»*****Цель:** развивать чувство рифмы.Волшебник задает рифмы по очереди: Кочка — бочка, строчка, дочка, точка...Картошка — матрешка, морошка, кошка...Печь — меч, течь, лечь...Лягушка — квакушка, подружка, кружка...Зайчик — пальчик, мальчик...Мышь — тишь, камыш, шуршишь...Кошка — мошка, блошка, плошка...Крючок — сучок, бачок, молчок, пятачок...Снежинка — пушинка, пружинка...  | **Карточка № 18****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.**Весна:** Скорее идите ко мне! Послушайте, о чем чирикают воробушки весной! |

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка № 17****Игра-пантомима *«Сугроб»*****Цель:** развивать выразительность мимики и жестов.*Дети имитируют движения по тексту.*На поляне сугроб. Большой-пребольшой. Но вот пригрело солныш­ко. Сугроб тихонечко стал оседать под лучами теплого солнца. И мед­ленно потекли из сугроба маленькие ручейки. Они еще сонные и сла­бенькие. Но вот солнце пригрело еще сильнее, и ручейки проснулись и быстро, быстро побежали, огибая камушки, кустики, деревья. Вскоре они объединились, и вот шумит в лесу бурная река. Бежит река, увле­кая с собой прошлогодние листья и ветки. И вскоре река влилась в озе­ро и исчезла.— Почему река исчезла в озере? |  **Карточка № 19****Разыгрывание стихотворение Б. Заходера *«Плачет киска…»*****Цель:** развивать пантомимические способности, любовь к животным.Плачет киска в коридоре:У нее большое горе —Злые люди бедной кискеНе дают украсть сосиски.Представьте себе, что вы киска, которая хочет стянуть сосиску со стола. Вы крутитесь возле стола, третесь спинкой о его ножку, встаете на задние лапы и с удовольствием вдыхаете приятный запах. Но вот хозяйка вышла из кухни. Вы тянетесь лапкой к сосиске, и вот она у вас в лапах. Но тут входит хозяйка. Киска бросает сосиску и прячется под диван.**Дети делятся на пары:** хозяйка и киска. Каждая пара предлагает свой вариант ситуации.Воспитатель предлагает немного переделать стихотворение. Слова «У нее большое горе» прочитать от первого лица: «У меня большое горе».Эту ситуацию дети разыгрывают также парами.— Ребята, вам жаль киску? Давайте пожалеем ее. Представьте, что левая ваша рука — это кошка, а правой вы ее гладите: |
|  | — Киска, кисонька, кисуля! Позвала котенка Юля.— Не спеши домой, постой!—И погладила рукой. (Л.П.Савина)— Кисонька успокоилась и пошла во двор. А во дворе она увидела двух ворон, которые вели между собой оживленный разговор.Воспитатель предлагает детям представить себя в роли ворон и разыграть разговор. Одна из ворон рассказывает, как она повеселилась на дне рождения у своей подруги, какой был чудесный торт, как они громко пели песни, танцевали. Вторая ворона слушает и очень сожалеет о том, что не попала на этот праздник. Общаются вороны карканьем.Во второй ситуации одна из ворон рассказывает о страшном случае, который с ней произошел. Во дворе, где она клевала корку хлеба, появился злой мальчишка и чуть не поймал ее. Вторая ворона сочувствует подруге и радуется, что та вовремя смогла улететь. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка № 20****Игра-пантомима *«Муравейник»*****Цель:** учить отождествлять себя с заданным персонажем, побуждать к самостоятельному выбору роли.Загадка:В лесу у пня суетня, беготня.Народ рабочий весь день хлопочет, —Себе город строить хочет.— Кто эти строители? Что за дом они строят? (Муравьи строят муравейник.)Представьте себе, что вы идете по лесу. Солнышко припекает, до дома далеко, вашиноги устали, и вы решили отдохнуть. А вот и пень!Сели на пенек, вытянули ноги, глаза прикрыли, отдыхаете.И вдруг... что это? Кто-то ползет по вашим ногам... Ой, это муравьи! Вы сели на пень-муравейник! Скорее стряхивайте с себя муравьев и осторожно, чтобы не подавить их, отпрыгивайте в сторону...Игра проводится несколько раз коллективно и по желанию индивидуально. |  |

|  |
| --- |
| ***Картотека театрализованных игр*** ***для детей старшего дошкольного возраста*** ***5-6 лет*** |