

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение города Новосибирска

**«Центр развития ребенка - детский сад № 504»**

**(МБДОУ ЦРР д/с № 504)**

630008, город Новосибирск, ул. Белинского, д. 1А, ИНН  
5405171645, ОКПО 23642072

---

## **Картотека театрализованных игр и этюдов для старшего дошкольного возраста**

Подготовили:  
Музыкальные руководители: Иевич О.В.,  
Подшивалова В.В.

Новосибирск 2023



**Цель:** развивать интерес детей к сценическому искусству. Воспитывать доброжелательность, коммуникабельность в отношениях со сверстниками. Совершенствовать внимание, память, наблюдательность.

#### ***Игра «Измени голос»***

**Цель:** развитие внимания, наблюдательности, воображения 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:** способствование развитию чувства правды и веры в вымысел; обучение 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:** развитие выразительности 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:** обучение детей умению согласовывать свои действия с другими детьми; развитие 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 блеснит!  
Кончилась гроза, и мы опять,  
Будем весело играть!

### ***Игра «В гостях у бабушки»***

**Цель:** развитие выразительности жестов, мимики, голоса.

Педагог, встречая детей, говорит, что сегодня к ним в гости обещала прийти необычная гостья – 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:*** развитие внимания, наблюдательности.

Один ребенок описывает кого-то из детей, остальные по приметам угадывают.

Игра повторяется несколько раз. Водящие меняются.

### ***Игра «Изобрази героя»***

***Цель:*** развитие 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:** развитие внимания, наблюдательности, быстроте реакции, памяти.

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:** формирование у детей доброжелательного отношения 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, обращаясь к своим друзьям (Здравствуйте, 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:** обучение детей умению согласовывать свои действия с текстом и с другими детьми.



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

#### ***Игра «Что я умею»***

**Цель:** способствование 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***

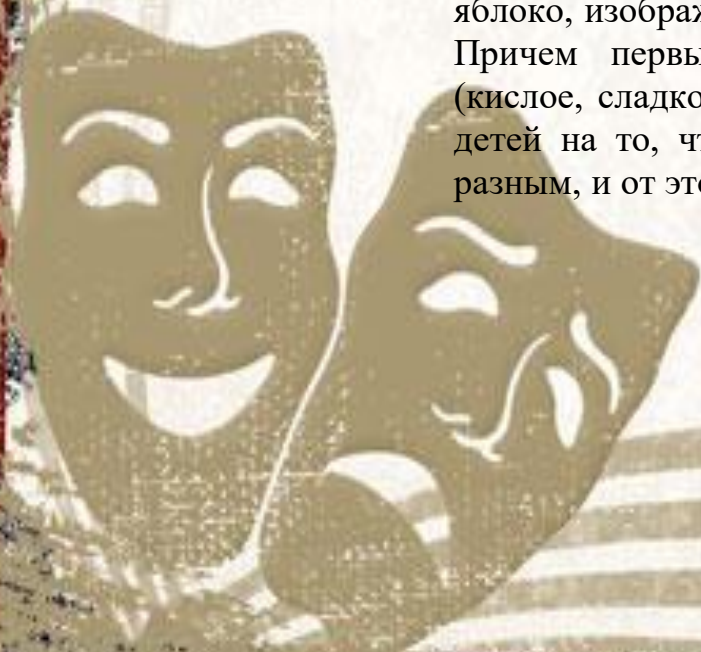
**Цель:** развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

Детям предлагается 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:** развитие выразительности 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.



## Этюды

### Этюд «Хвастливый заяц»

**Цель:** развитие 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:** развитие 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:** развитие выразительности жестов, движений, мимики.

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

### Этюд «Глухая бабушка»

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 любого ребенка), «Чьи это книги?», «Чьи игрушки?», «Где мама?» и т.п. ребенок жестами отвечает.

### Этюд «Тише»

Два мышонка должны перейти дорогу, на которой спит котенок. Детям предлагается так перейти дорогу, чтобы не разбудить котенка, знаками показывая друг другу: «тише!».



### ***Этюд «Ласка»***

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

### ***Этюд «Вкусная конфета»***

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.

### ***Этюд «Невоспитанный мышонок»***

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

### ***Этюд «Мышонок хочет играть с друзьями»***

Мышонок подбегает к друзьям, а они отворачиваются от него.

### ***Этюд «Мышонок мирится с друзьями»***

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





## Игры – Пантомимы

### *Игра – пантомима «Утка»*

**Цель:** развитие пантомимических навыков, мелкой моторики 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, переваливаясь 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:** развитие пантомимических навыков, умения 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 «Озорной щенок»*

**Цель:** развитие пантомимических навыков и творческого воображения.

Исполнитель вскакивает, кивает головой, машет хвостом и пр.



***Игра – пантомима «Щенок ищет»***

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

***Игра – пантомима «Гордый петушок»***

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

***Игра – пантомима «Пугливый мышонок»***

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

***Игра – пантомима «Злая собака»***

Исполнитель с широко открытыми глазами зло рычит, лает.

***Игра – пантомима «Пчела»***

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

***Игра – пантомима «Лягушка»***

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

***Игра – пантомима «Озорная кошка»***

Изображающий выгибает спину и с бегающими глазами шипит и фыркает.

***Игра – пантомима «Угадай, кого покажу»***

**Цель:** развитие пантомимических навыков, 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:** обучение умению свободно двигаться, используя все окружающее пространство; формирование навыков импровизации.



Детям предлагается 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.

#### ***Игра-пантомима «Пойми меня»***

**Цель:** развитие пантомимических навыков.

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.

#### ***Игра-пантомима «Угадай, кто попросился под грибок»***

Ребенок, имитируя движения сказки В.Сутеева, просится под грибок. Остальные дети пробуют догадаться, кто это.

#### ***Упражнение «Маленький народ»***

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 (изобразить 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).



### Этюды на развитие творческого воображения

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.

Примечание: это упражнение можно использовать на занятиях как физкультминутку.



### Этюды на общение

Задания (в руках у детей куклы "би-ба-бо" 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.

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 покати́лся и сломал постройки из песка.



## Игры на развитие выразительной мимики

**Цель:** учить использовать выразительную мимику для создания яркого образа.

1. Соленый чай.
2. Ем лимон.
3. Сердитый дедушка.
4. Лампочка потухла, зажглась.
5. Грязная бумажка.
6. Тепло-холодно.
7. Встретили хорошего знакомого.
8. Обиделись.
9. Удивились.
10. Мне грустно.
11. Получить подарок.

