



**Картотека**  
**театрализованных игр**

**Воспитатель МБДОУ ЦРР-д/с № 13  
МО г. НОВОРОССИЙСКА  
БАХТИНА Н.А.**

## 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 упражнение 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, — «радист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, передавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок — «капитан» спасательного 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 (карандаш, тетрадь, часы, спички, монету).

Водящий ребенок в это время отворачивается. По команде он подходит к столу, внимательно смотрит и старается запомнить расположение всех предметов. Затем снова отворачивается, а педагог в это время либо убирает один предмет, либо меняет что-то в их расположении. Водящий 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, автобус.

## ЕСТЬ ЛИ 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 тельнка?

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 исполнителей и зрителей.

## **ЗАПОМНИ ФОТОГРАФИЮ**

*Цель.* Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.

*Ход игры.* Дети распределяются на несколько групп по 4—5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный 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 определенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд произносит: «Раз, два, три — замри!». Стоять должно столько детей, сколько матрешек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выполнения 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 образовать хоровод из заданного количества детей.

## ДРУЖНЫЕ ЗВЕРИ

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

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

## ТЕЛЕПАТЫ

*Цель.* Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.

*Ход игры.* Дети стоят в рассыпную, перед ними водящий ребенок — «телепат». Он должен, не используя слова и жесты, связаться только глазами с кем-либо из детей и поменяться с ним местами. Игру продолжает новый «телепат». В дальнейшем можно предложить детям, меняясь местами, поздороваться или сказать друг другу что-нибудь приятное. Продолжая развивать игру, дети придумывают ситуации, 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 пространстве.

**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 перебираются 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 в рассыпную, а вторая команда остается на месте.

## **ВЕСЕЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ**

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

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

## 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, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся 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. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

## **ТЕНЬ**

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

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

## **ВЫШИВАНИЕ**

*Цель.* Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.

*Ход игры.* С помощью считалки выбирается ведущий — «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться, «нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.

## **ВНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗВЕРИ**

**(ухо, нос, хвост)**

*Цель.* Тренировать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, координацию 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 называют то, что он показывает. Затем вместо уха он показывает нос, но упрямо повторяет: «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 называет любой телефонный номер. Дети с соответствующими цифрами выходят вперед и строятся по порядку цифр в названном номере.

## ЯПОНСКАЯ МАШИНКА

**Цель.** Развивать память, зрительное и слуховое внимание, координацию движений, 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, левой — по левому);
- 3) не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо —вверх, одновременно щелкая пальцами;
- 4) то же самое делают левой рукой.

Когда дети научатся действовать ритмично и синхронно в<sup>^</sup>/ разных темпах, каждому ребенку предлагается запомнить свой порядковый номер начиная с 0. Машинка 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, передавая таким образом ход другому ребенку, и т.д. С таким вариантом игры дети справляются во втором полугодии подготовительной группы.

## ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА

**Цель.** Развивать память, внимание, координацию движений, чувство ритма, согласованность движений, закрепить знание алфавита.

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