

Цілі та завдання театралізованих ігор для дітей молодшого шкільного віку

Основною діяльністю у шкільному віці, у якій створюються умови для виховання таких важливих рис особистості, як готовність до прояву активності, ініціативи, власної позиції, створення радісного настрою, співпереживання, творчого ставлення до різних завдань, ролей, винахідливості є гра.

Особливе місце в системі ігор, що передбачені програмою виховання і навчання, займають театралізовані ігри.

Театралізовані ігри є різновидом сюжетно-рольових ігор. Вони мають спільну будову й ознаки: зміст, творчий задум, роль, сюжет, рольові та організаційні взаємини. Джерелом змістовності цих компонентів є навколишній світ.

Усі театралізовані ігри доцільно поділити на дві основні групи: режисерські ігри та ігри-драматизації. Режисерські ігри розрізняють за місцем і способом організації: настільні та стендові. Настільні ігри – це театр іграшок, театр картинок. Стендові – стенд-книжка, фланелеграф, тіньовий театр. Тут дитина чи дорослий сам не є дійовою особою, він створює сцени, веде роль іграшкового персонажа – об'ємного чи площинного. Він діє за персонажа, зображує його інтонацією, мімікою. Пантоміма дитини обмежена, адже вона діє з нерухомою та малорухомою фігурою, іграшкою.

Ігри-драматизації поділяються за способом зображення: драматизації з пальчиками, з ляльками бібабо чи маріонетками, драматизація як гра самої дитини, імпровізація – за даною чи обраною темою дитина створює образ за допомогою висловлювань, міміки чи пантоміми.

Театралізовані ігри викликають у дітей жвавий інтерес і користуються незмінною любов'ю, бо діти бачать навколишній світ через образи, барви, звуки. Вони переживають події разом із героями ігор.

Тематика і зміст театралізованих ігор мають моральну спрямованість, яка міститься в кожній казці, літературному творі і повинна знайти місце в імпровізованих постановках. Це дружба, чуйність, доброта, чесність, сміливість. Дитина починає ототожнювати себе з цікавим для неї образом. Здатність до такої ідентифікації дає можливість через образи театралізованої гри непомітно впливати на дітей. Із задоволенням перевтілюючись в улюблений образ, малюк добровільно приймає і привласнює притаманні йому риси. Самостійне розігрування ролі дітьми дає змогу формувати досвід моральної поведінки,

уміння діяти згідно з моральними нормами. На дошкільників впливають як позитивні так і негативні образи.

Великий і різнобічний вплив театралізованих ігор на особистість дитини дає можливість використовувати їх як впливовий, але ненав'язливий педагогічний засіб, бо сам малюк зазнає при цьому задоволення, переживає радість.

Вчитель може створити дітям умови для самостійних театралізованих ігор, що буде сприятливим для наслідування ігрових образів. У процесі підготовки й розігрування спектаклю необхідно розмовляти поважно, лагідно та стежити, щоб діти відповідно поводитись одне з одним, допомагали, виявляли наполегливість, витримку в реальній дійсності. Естетичний вплив на дітей здійснює виконане зі смаком оформлення спектаклю. Активна участь дітей у підготовці атрибутів, декорацій розвиває самостійність, ініціативу, творчість.

Якщо діти в кожній грі виконують хоч якусь роль, вони щоразу відчувають себе дедалі більш розкутими, все частіше створюють нові нетрадиційні ситуації.

Зміст творчої активності дітей в іграх за сюжетами літературних творів визначають такі основні показники:

- *ініціатива, тобто прагнення організувати гру, бажання і готовність висловити свої почуття до літературних героїв та до змальованих подій в ігрових образах, ігрових діях;*
- *самостійний вибір способів реалізації задуму гри і розвитку її змісту, тобто окреслення плану гри на основі змісту літературного твору і власного досвіду, зацікавлення грою інших, створення захопливої ситуації;*
- *виразність ігрових образів та дій, тобто емоційне втілення взятої на себе ролі, вміння застосовувати відповідну міміку, вдаватися до пантоміми, інтонацій голосу при передачі характерів героїв літературних творів, їхніх дій і взаємодій;*

уміння пристосувати для гри різні предмети

Назва: «Добра казка»

Мета: розвивати у дітей фантазію, творче та нестандартне мислення, виховувати любов до казки

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: не потребує

Хід гри

Береться за основу казка з сумним закінченням (наприклад, «Снігуронька», «Русалонька» і т.д.) І дається завдання дітям подумати, як цю казку можна переробити, використовуючи персонажів з інших казок, так, щоб вона щасливо закінчилася.

Назва: «Лісова казка»

Мета: розвивати у дітей фантазію, творче мислення, підтримувати цікавість дітей до театральної композиції та бадьорий настрій

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: не потребує

Хід гри

З дітей вибирають лисицю, вовка, зайчиків і їжака. Зайчики бігають навколо вовка. Вовк сидить на стільці. До нього підходить лисиця.

Лисиця: «Вовк, вовк, дай мені зайчика!»

Вовк:

- Вибирай, лисиця, майстерно, щоб попався самий смачний! Але спершу закрій очі!

Потім вовк простягає лисиці з закритими очима кольорові олівці. Лисиця тягне будь-який олівець. У кого з зайчиків колір олівця співпадає з кольором одягу, той або ті зайчики тікають від лисиці. Тим часом з'являється їжачок.

- Буду зайцям допомагати від лисиці злий тікати!

І їжак намагається допомогти зайцям тікати від лисиці, наприклад, загороджувати будь-яким способом прохід лисиці.

Якщо лисиця зловила зайчиків, то лисиця стає зайцем, а заєць - лисицею.

Назва: «Казкові герої»

Мета: розвивати у дітей театральні здібності, виховувати інтерес до казок

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: картки з іменами будь - якого відомого казкового персонажа

Хід гри

Гравці розбиваються на пари, після чого кожна дитина жеребом витягає для себе картку з ім'ям якого-то відомого казкового персонажа. Завдання пари - підготувати і потім станцювати перед усіма танець зустрічі цих героїв, навіть якщо вони з різних казок.

Картки для прикладу: Червона шапочка, сірий вовк, мисливець, Попелюшка, Лисиця, Білосніжка, Гном, Коцій Безсмертний, Мишеня, Царівна Жаба, Дюймовочка, Старий Хоттабич, Колобок, Незнайка, Ромашка, Олена Прекрасна, Чиполіно, Муха Цокотуха, Дідок-павучок, Мауглі, Пантера Багіра, Аліса, Буратіно, Мальвіна, П'єро, пудель Артемон, Карабас-Барабас, Жар-Птах, Коник-Горбунок, Вінні Пух, П'ятачок.

Для старших дітей запропоновані персонажі повинні бути цікавіше і менш відомі.

Зразкові картки: Кукорямбочка, Чарівник лісу, Дух колодязя, Брамбруляк, графиня Маня, таємничі божества Африки, Азії, Індії і т.д.

Назва: «Танець-сценка»

Мета: розвивати музичні, театральні здібності дітей,
виховувати естетичний смак.

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: картки з образами

Хід гри

Всі гравці діляться на пари, після чого кожній парі видається картка з образами для кожного з них. Діти розподіляють ролі і придумують маленьку сценку-танець, де їх персонажі зустрічаються і розігрують якийсь сюжет. Після цього підготовлені танці показуються перед усіма.

Картки: Людина і Дракон, Таргани, Радісний слон і метелик, Пташка і кіт, Два зайці граються, Спрут і рибка, Пінгвін і чайка, Павучок і хижий квітка, Пень і молодий росточок, Щеня і досвідчений пес, Лебеді, Лань і свинка, Півень і курка, Муха і корова, Кінь і вівця.

Назва: «Несміяна»

Мета: розвивати у дітей фантазію, творче мислення, виховувати любов до казки

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: не потребує

Хід гри

Ця гра дозволить дітям поставити себе на місце відомих казкових персонажів, які намагалися розсмішити плаксивую царівну Несміяну, і спробувати виконати те ж саме завдання. На питання, чи це так легко, як їм здавалося це під час прочитання казки, вони зможуть відповісти тільки після гри.

За допомогою лічилочки вибираються царівна Несміяна і цар Берендей. Інші діти грають роль шутів. «Несміяна» і «цар» поміщаються на підвищення. Завдання «Несміяны» - у жодному разі не розсміятися, як би її не смішили. Завдання «царя» - вибрати найкращого з що грають.

Після розподілу ролей «цар» оголошує своїм підданим, що той, кому вдасться розсмішити його дочка «Несміяну», отримає від нього в нагороду (призом в даному випадку може бути будь-яка солодкість) найдорожчий подарунок, який у нього є.

Гравці по черзі протягом хвилини повинні розсмішити «Несміяну». Той, кому вдається це зробити, одержує приз і обмінюється з «Несміяной» ролями. Гру можна продовжувати до тих пір, поки на місці «Несміяны» не побувають всі гравці.

Назва: «Веселий клоун»

Мета: розвивати у дітей вміння працювати в колективі, підтримувати веселий та бадьорий настрій

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: різні предмети, картки з номерами

Хід гри

Для цієї гри потрібні різні предмети, що використовуються для показу жартівливих номерів: кулі, листки паперу, ножиці, хусточки, кеглі і т. д. Гравці тягнуть картки з номерами і визначають послідовність виступів. Завдання кожного гравця: розіграти перед іншими циркову виставу, тобто запропонувати клоунський номер. При бажанні гравці можуть об'єднуватися і показувати номери удвох.

Переможцем у конкурсі вважаються учасник або пара, запропонували найбільш веселий цирковий номер. Цю гру можна організувати і між командами. У такому випадку кожна команда якесь час готується до виступу.

Кожна команда показує свій варіант циркової вистави, в якому обов'язково повинні брати участь всі гравці (вони можуть грати ролі дрессированих собачок, мавп, котів та інших звірят). Після перегляду вибирається найкращий номер, його учасники отримують подарунок, в даному випадку це може бути будь-яка солодкість.

Назва: «Театральне дійство»

Мета: : вчити дітей вживатися в образ, діяти колективно, підтримувати інтерес дітей до театральної діяльності.

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: костюми або шапки-маски казкових персонажів

Хід гри

Гра вчить дітей вживатися в образ, діяти колективно.

Вихователь читає дітям казку (наприклад, казку «Ріпка»), а потім задає питання: «Що посадив дід? Хто допомагав дідові витягнути ріпку? А зміг би дід один витягнути ріпку, як ви думаєте? А хто з персонажів вам більше подобається?» Після обговорення казки вихователь пропонує дітям пограти в театр. Педагог розподіляє ролі серед бажаючих, читає вголос казку, актори діями її зображують. Не зайняті у виставі діти стають глядачами. Потім діти міняються ролями - глядачі стають акторами і навпаки. За бажанням дітей можна ще раз програти цю казку або іншу.

Примітка: в залежності від віку дітей казки можуть бути простими, що містять короткі репліки («Курочка Ряба», «Ріпка»), так і складними, з великою кількістю героїв, з довгими репліками.

Також замість костюмів можна використовувати звичайні іграшки або виготовити ляльок, одягнутих на руку. Їх легко можна пошити з невеликих кольорових клубків, на які наклеюються вічка, волосся, і клаптиків тканини, з яких викроюються сукні. Пальчики діти втягається в рукава цих суконь.

Назва: «Веселий поїзд»

Мета: вправляти дітей у вмінні спілкуватися, правильно поводитись у громадських місцях, пробуджувати у дітей бажання допомагати один одному в різних життєвих ситуаціях

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси: стільці або лавочки

Хід гри

Дітям треба представити себе працівниками залізниці. Вік гравців не обмежений. Поїзд збирається з стільців, лавочок, великих коробок. Головні дійові особи: машиніст, провідники, пасажери, дорожній патруль, кухар у вагоні-ресторані.

"Машиніст" веде склад і оголошує назви станцій. "Провідники" перевіряють наявність квитків, розсаджують "пасажирів", разносять чай. "Дорожній патруль" стежить за порядком. Кожна дитина у шляху розповідає котрусь веселу історію або виконує пісеньку. Граючи, діти спілкуються, вчаться правильно поводитися в громадському місці. Цінне в цій грі те, що можна створити складні ситуації і пробудити у дитини бажання допомогти один одному. Гру можна доповнити. Замість квитків діти придбають по купону "на одну приємну послугу". Кожен, хто потребує сторонньої допомоги, повинен підняти купон вгору. Тоді інші діти побачать цей сигнал і запитають, чим вони можуть допомогти. Той, хто виконає прохання, отримує купон від того, хто потребував допомоги. А дитина, що залишилася без купона, надалі повинна кому-небудь допомогти.

Купони виготовте з картону і на кожному надпишіть: "За виконання одного гарного вчинку".

Назва: Гра «Гуси-лебеді»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: підтримувати рухову діяльність дітей, вміння працювати колективно.

Вік гравців: 6 – 11 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: не потребує

Хід гри

Вибравши двох або одного вовка, дивлячись за кількістю дітей, вибирають ватажка того, що заводить, тобто починає гру. Всі інші представляють гусей.

Ватажок стає на одному кінці, гуси - на іншому, а вовки в стороні ховаються.

Ватажок походжає, поглядає і, як помітить волков, біжить на своє місце, сплескує руками, кричачи:

Ватажок. Гуси-лебеді, додому!

Гуси. Навіщо?

Ватажок. Біжіть, летите додому, Стоять вовки за горою!

Гуси. А чого вовкам треба?

Ватажок. Сірих гусей щипати Та кісточки глодять.

Гуси біжать, гегочучи: «Га-га-га-га!»

Вовки вискакують з-за гори і кидаються на гусей; яких зловлять, тих відводять за гору, і гра починається знову.

Найкраще в гусей-лебедів грати на волі, в саду.

Назва Гра «Король Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:»

Мета: підтримувати рухову діяльність дітей, розвивати уважність, зосередженість.

Вік гравців: 6 – 11 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: не потребує

Хід гри

Гравці стають у коло, заженуть навколо ведучої ("короля") хоровод зі словами:

Йшов король по лісі, по лісі, по лісі,

Знайшов собі принцесу, принцесу, принцесу, (король з хороводу вибирає принцесу)

Давай з тобою пострибаємо, пострибаємо, пострибаємо, (всіма виконуються зазначені дії)

(вибирати принцесу краще з закритими очима)

Назва: Гра «Вмію – не вмію»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: акцентувати увагу дітей на своїх вміннях та фізичних можливостях організму, виховувати почуття гідності.

Вік гравців: 6 – 11 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання : м'яч

Хід гри

Ведучий кидає м'яч і промовляє «Я вмію» або «Я не вмію».

Інший учень, спіймав м'яча, продовжує фразу, пояснюючи, чому він це вміє або не вміє.

Назва: Гра «Вгадай, хто покликав»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: тренувати органи слуха та активізувати увагу та слухову пам'ять дитини.

Вік гравців: 6 – 11 років

Обладнання: не потребує

Хід гри

Ведучий, стоячи спиною до гравців, повинен по голосу здогадатися, хто його покликав. У разі правильної відповіді, місце ведучого займає гравець, чий голос вгадали.

Назва: Гра «Згадай, як було»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: розвивати уважність

Вік гравців: 6 – 9 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: маски-шапочки з китицями різних кольорів.

Хід гри

Ведучий пропонує гравцям перевірити, які вони уважні. Він роздає дітям різнокольорові шапочки. За допомогою лічильники або за бажанням вибирається ведучий. Кілька дітей встають в ряд, ведучий уважно дивиться на них, запам'ятовує порядок розташування кольорів, потім відвертається. Діти міняються місцями або гравці замінюються іншими дітьми в масках того ж кольору, ведучий повинен згадати в якому порядку були розташовані кольору. Після того як він впорався із завданням, обирається новий ведучий, і гра продовжується

Назва: Гра «Нам весело»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: залучати дітей до участі в гумористичних забавах, виховувати навички самостійності при організації та підготовці забав, сприяти об'єднанню дітей, розвивати емоційну сферу дитини, виховувати оптимізм, життєлюбність, почуття колективізму, взаємодопомоги.

Вік гравців: 6 – 8 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: все необхідне, що дитина може використовувати для імпровізації розіграшів, атракціонів.

Хід гри

Ведучий пропонує гравцям влаштувати конкурс. Можна придумати і показати веселу історію, небилицю, показати фокус і т. д. Для оцінки результату вибирається журі. Після кожного виступу вони виставляють свої оцінки. Наприкінці гри бали підраховують і оголошують переможця. Його нагороджено медаллю «Веселун».

Назва: Гра «Навколосвітня подорож»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: розширювати світогляд дітей, закріплювати знання про частинах світу, різних країн, виховувати бажання подорожувати, дружні взаємини, розширити словниковий запас дітей: «капітан», «подорож навколо світу», «Азія», «Індія», «Європа», «Тихий океан».

Вік гравців: 6 – 11 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: корабель, зроблений з будівельного матеріалу, штурвал, бінокль, карта світу.

Хід гри

Ведучий пропонує гравцям відправитися в навколосвітню подорож на кораблі. За бажанням вибирають дітей на ролі Капітана, Радиста, Матроса, Мічмана. Закріплюємо знання про те, що роблять на кораблі ці люди - їх права та обов'язки. Корабель пливе і Африку, і Індію, і інші країни і континенти. Морякам доводиться спритно керувати кораблем, щоб не зіткнутися з айсбергом, впоратися з бурею. Тільки злагоджена робота і дружба допомагають їм впоратися з цим випробуванням.

Назва: Гра «На дорогах міста»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: закріпити знання дітей про правила дорожнього руху, познайомити з новою роллю - регулювальник, виховувати витримку, терпіння, увагу на дорозі.

Вік гравців: 6 – 11 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: іграшкові машини, прапорці для регулювальника - червоний і зелений.

Хід гри

Гравцям пропонують побудувати гарний будинок - театр. Вибираємо місце для будівництва. Але спочатку потрібно перевезти будівельний матеріал в потрібне місце. З цим легко впораються водії на машинах. Діти беруть машини і їдуть за будматеріалами. Але ось невдача - на головних дорогах не працює світлофор. Щоб не було аварії на дорозі, необхідно, щоб рухом машин керував контролер. Вибираємо Регулювальника. Він стає в гурток. У руках у нього червоний і зелений прапорці. Червоний прапорець - «стій», зелений прапорець - «йди». Тепер все буде в порядку. Контролер управляє рухом.

Назва: Гра «Метелик» Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: підтримувати рухову діяльність дітей

Вік гравців: 6 – 11 років

Кількість гравців: будь-який

Обладнання: сачки, повітряні кулі

Хід гри

Учасники отримують за великим сачку на довгій палиці і з повітряної кульки. Завдання гравців - як можна швидше зловити суперника в сачок, намагаючись не "втратити" кульку.

Назва: Гра «Кулька»

Мета:

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Мета: підтримувати рухову діяльність дітей

Вік гравців: 6 – 8 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: повітряна кулька

Хід гри

Провідний підкидає повітряна куля. Поки він летить, можна ворушитися, торкнувся підлоги - всі повинні завмерти і не посміхатися. Хто не виконав - вибуває з гри.

Назва: «Русалоньки»

Мета: підтримувати рухову діяльність дітей, спритність, зосередженість. **Мета:**

Цільова група: 6-11 років

Кількість гравців: необмежена

Необхідні ресурси:

Вік гравців: 6 – 11 років

Кількість гравців: необмежена

Обладнання: стілець

Хід гри

Діти обирають капітана і злу чарівницю. Чарівниця сідає на стілець, а діти стають один за одним. Діти повинні по черзі по команді капітана обійти стілець, де сидить чарівниця, так, щоб та не почула навіть найменшого шереху при кроці.