ИГРЫ С ДЕТЬМИ

1)«Кошечка, мяукни!» – одному из играющих – тому, кто выбран водить – завязывают платком глаза. Остальные садятся по кругу на стулья и вытягивают вперёд правую руку. Водящий подходит к любому из участников игры, берёт его за руку и просит: «Кошечка, мяукни!». Тот должен мяукнуть. При этом можно изменить свой голос. Водящий должен угадать, кого он взял за руку.

2) «Покажи настроение» – один из играющих подходит к столу, перед ним разложены карточки, перевернутые изображением вниз, с одной стороны стола иллюстрации из стихотворений Агнии Барто, а с другой - настроения (эмоции). Ребенок выбирает наугад одну карточку со иллюстрацией и одну карточку с эмоцией (настроением). А затем он рассказывает попавшееся ему стихотворение с заданным настроением.

3) «Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем»

С одной стороны находится выбранный с помощью считалки «Дедушка», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка (можно заранее подготовить картинки с действиями, которые дети будут показывать), дети идут к «дедушке».

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

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы повидали?

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

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» дает правильный ответ, дети говорят: «Раз, два, три — догони!» бегут в свои дома, а «дедушка» старается догнать их. 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 веником пол, и т.п.

4) «Люблю – не люблю»

Педагог показывает заранее подготовленные картинки с продуктами питания. Дети мимически реагируют, показывая свое отношение к данному продукту или блюду.

ИГРЫ ДЛЯ ГОСТЕЙ

1)«Словесная дуэль» – два соперника начинают словесный поединок. Они «стреляются» словами на определённую букву. Например: один говорит оса, другой – овраг и т.д. Побеждён тот, у кого иссякнет запас слов, начинающихся на заданную букву, в данном случае на букву О. Право первым начать дуэль и какой буквой «стреляться» решается жеребьёвкой.

Второй вариант игры: Придумывать слова с определенным количеством букв: из 3 букв (кот, сок, шок, дом, рот, сом, лак, мак, лук, рак), из 4 букв (крот, зонт, борщ, окно, роза, часы, кран, звон, нога, мозг, стул) и т.д.

Третий вариант игры (подойдет для взрослых): На доске написано длинное слово (например: государство, импровизация, кинопремьера, конструктор). Двое желающих выходят и по очереди называют слова из букв, которые есть в заданном длинном слове. Побеждает тот, кто последним составляет слово.

2) «Крокодил» / «Страна зверей» – ведущий раздаёт карточки нескольким гостям, игроки по очереди выходят и показывает слово, используя только позу, жесты, движения. Игрокам запрещается произносить слова (любые, даже «да», «нет» и т.п.) и звуки, особенно те, по которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка). Остальные угадывают, кого или что изображает участник.

3) Игра на развитие выразительной мимики «Изобрази...»

Вы попробовали кислый лимон; Вы увидели своё любимое блюдо на столе, вам хочется его съесть; Вы хотите спать, но ждете очень важного звонка; Запахло испорченной рыбой; Вам сказали что-то неприятное и вы обиделись; Вы ударились об стол рукой, вам больно; Вы увидели на улице поросенка на поводке и удивились; У вас появилась потрясающая идея, вы о ней думаете; Вы испугались собаку; Вас похвалили, вы засмущались; Вас затопили соседи, вы злитесь; Вы очень рады подарку; Вы знаете ответ, но вам не дают ответить; Вы замечтались об отпуске.

БУКЛЕТ (НИЖЕ)

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение городского округа «Город Архангельск»

«Центр развития ребенка - детский сад № 140 «Творчество»

**Игры, упражнения, этюды и пантомимы для развития выразительности вербальной речи, мимики, поз, жестов и движений**

****

Подготовила:

Артемьева А.А.

**«Как живешь?»**

*Ход игры:*

— Как живешь? — Вот так! С настроением показать

большой палец.

— А плывешь? — Вот так! Любым стилем.

— Как бежишь? — Вот так! Согнув руки в локтях, притопнуть поочередно ногами.

— Вдаль глядишь? — Вот так! Руки «козырьком» или «биноклем» 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.

**«Кошечка, мяукни!»**

*Ход игры*: Одному из играющих – тому, кто выбран водить – завязывают платком глаза. Остальные садятся по кругу на стулья и вытягивают вперёд правую руку. Водящий подходит к любому из участников игры, берёт его за руку и просит: «Кошечка, мяукни!». Тот должен мяукнуть. При этом можно изменить свой голос. Водящий должен угадать, кого он взял за руку.

**«Испорченный телефон»**

*Ход игры:* Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза —«спят». Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока. После игры педагог беседует с детьми о том, какие эмоции они изображали; по каким признакам они узнали именно эмоции.

**Мини-сценка «Хозяйка и кот»**

*Ход игры:*

Хозяйка: Почему ты черен, кот?

Кот: Лазил ночью в дымоход.

Хозяйка: Почему сейчас ты бел?

Кот: Из горшка сметану ел.

Хозяйка: Почему ты серым стал?

Кот: Меня пес в пыли валял.

Хозяйка: Так какого же ты цвета?

Кот: Я и сам не знаю это.

После разучивания дети делятся на пары и, используя шапочки-маски — детали костюмов, разыгрывают мини сценку.

**«В Детском мире»**

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

**«Тень»**

*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.

**«Кто во что одет?»**

*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.

**Этюд «Что я ем?»**

*Ход игры:* Сначала воспитатель, а затем дети в роли ведущего показывают задание, а все остальные угадывают. («Горячий утюг», «Колючий ежик», «Ем лимон», «Сердитый папа», «Грызу семечки», «Ем банан», «Ем конфету»).

**Игра "Угадай, кто позвал"**

*Ход игры:* водящий ребёнок становится спиной к группе детей. Один из детей окликает его по имени. Водящий должен отгадать, кто его окликнул. Усложнение - игра "Колобок". Правила те же, но водящий принимает на себя роль Колобка, а тот, кто его окликает, может изменять тембр голоса. Разыгрывается следующий диалог: "Колобок, Колобок, я тебя съем!" "Не ешь, меня, Саша (Петя и т. д.), я тебе песенку спою".

**Игровые упражнения по развитию мимики**

«Съели кислый лимон» (дети морщатся).

«Рассердились на драчуна» (сдвигают брови).

«Встретили знакомую девочку» (улыбаются).

«Испугались забияку» (приподнимают брови, широко открывают глаза, приоткрывают рот).

«Удивились» (приподнимают брови, широко открывают глаза).

«Обиделись» (опускают уголки губ).

«Умеем лукавить» (моргают то правым глазом, то левым).

**«Словесная дуэль»**

*Ход игры:* Два соперника начинают словесный поединок. Они «стреляются» словами на определённую букву. Например: один говорит оса, другой – овраг и т.д. Побеждён тот, у кого иссякнет запас слов, начинающихся на заданную букву, в данном случае на букву О. Право первым начать дуэль и какой буквой «стреляться» решается жеребьёвкой.

**«Играем диалоги»**

*Ход игры:* Ребята делятся на пары и разыгрывают, один из выбранных ими диалогов:

А. Шибаев «Зайчонок и Ёж».

- Зайчонок! Садись на меня – прокачу!

- Нет, дядя Ёж, не хочу, не хочу!

С. Маршак «Разговор двух клоунов».

- Где купили Вы, синьор, этот красный помидор?

- Вот невежливый вопрос, это собственный мой нос!

**«Хамелеон»**

*Ход игры:* Участникам предлагается войти поочерёдно в дверь комнаты и произнести для всех одну и ту же фразу «Петя приехал!», но с разными актёрскими задачами: чтобы всех обрадовать, чтобы огорчить, чтобы напугать.

**Превращение детей**

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