

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ИГРА «ТЕАТРАЛЬНЫЕ КЛАССИКИ»

ПРАВИЛА ИГРЫ.

В игре принимают участие до 4 человек.

Ведущий рисует на листе бумаги дорожку, разделенную на 6 секторов: пять классов и шестой сектор – театр. Жеребьевкой определяется очередность в игре. В случае правильного ответа игрок переходит в следующий класс.

Вопросы начинаются со слов: «Можно ли?»:

- Разговаривать в зрительном зале?
- Шуметь, толкаться в фойе, гардеробе?
- Входить в зал и выходить из зала во время спектакля?
- Садиться не на свои места?
- Есть фрукты, конфеты во время спектакля?
- Приходить больным в театр?
- Смотреть в театральные бинокль?
- Хлопать в ладоши? Когда?
- Дарить цветы? Когда?

Выигрывает тот, кто правильно ответил на вопросы, переходит из класса в класс и попадает в сектор «театр».

ИГРА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

ПРАВИЛА ИГРЫ.

В игре принимают участие не более 8 человек.

Игроки по очереди крутят волчок. В соответствии с указанием стрелки игрок дает ответ на выпавший вопрос. За каждый правильный ответ игрок получает очко.

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ:

- Как называется в Москве театр оперы и балета?
 - Какой символ украшает здание Большого театра?
 - Кто придумывает пьесы для спектаклей?
 - Назови театральные профессии.
 - Какие виды театра ты знаешь?
 - Что нужно для теневого театра?
- Игрок, набравший наибольшее количество очков, получает фишку.

ИГРА «ХОРОШО ИЛИ ПЛОХО»

ПРАВИЛА ИГРЫ.

В игре принимают участие от 6 до 20 человек. Игроки делятся на две команды.

Одна команда называет признаки хорошего поведения в театре, другая – признаки плохого поведения в театре.

- Отправляясь в театр, хорошо надеть нарядную одежду и обуть красивую обувь.
- Плохо приходить в театр неаккуратным (в мятой куртке, грязных сапогах).
- Хорошо отказаться от приглашения в театр во время болезни.
- Плохо посещать театр простуженным.
- Хорошо после второго звонка направиться в зрительный зал и занять свое место.
- Плохо входить в зрительный зал после третьего звонка и шумно искать свое место.
- Хорошо по окончании спектакля стоя аплодировать, дарить артистам цветы.
- Плохо крутить головой, рассматривая зрителей в бинокль.
- Хорошо внимательно смотреть спектакль, рассматривая в бинокль происходящее на сцене.

Каждый правильный ответ оценивается фишкой. Команда, набравшая наибольшее количество, считается победителем.

ИГРА «ЖИВОТНЫЕ В ЗООПАРКЕ»

В эту игру могут играть все желающие.

Перед началом игры все участники вспоминают, как двигаются различные животные. Затем участники делятся на пары, обсуждают, каких животных они будут показывать. Затем они должны изобразить животных. Зрители должны догадаться, каких животных представляют участники.

ИГРА «ИГРАЕМ С МАРИОНЕТКОЙ»

МАТЕРИАЛ. Веревка.

Игроки делятся на команды по 5 человек.

При помощи жребия в каждой группе выбирается «марионетка». На каждой ноге и руке (колени и локте, соответственно) «марионетки» укрепляется веревка. Головой «марионетки», мимикой управляет сам игрок. Остальные участники группы становятся «управляющими марионетки» и принимаются за дело. Если один «управляющий» двигает веревкой, которая укреплена на колени, то «марионетка» поднимает ногу, если двигает веревкой, которая укреплена на локте, то «марионетка» двигает рукой. Таким образом, выполняются различные движения. Главное в этой игре научиться действовать согласованно.

ИГРА «ОТРАЖЕНИЕ»

Количество участников неограниченно.

Участники делятся на пары и встают лицом друг к другу. Один игрок рассматривает «отражение» и двигается то в дону, то в другую сторону. Отражение» двигается точно так же, как игрок, только в зеркальном отражен. Сначала игрок передвигается медленно и отчетливо. Например, поднимает ногу, отставляя ее в сторону, поднимает другую ногу и т.д. Через некоторое время дети меняются ролями.

ИГРА «ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ»

Участники игры делятся на пары. Как и в игре «Отражение», участники показывают движения, но партнер должен не подражать, а показывать противоположные действия. Например, если один участник бежит медленно, то второй должен передвигаться быстро, один сидит, другой – стоит, один помещает руки в карманы брюк, другой вытягивает их вверх. То, что показывается жестами и движениями, также переносится на мимику. Например, один игрок делает печальное лицо, другой – веселое.

ИГРА «ПЕРЕДАЧА ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦА»

Количество участников этой игры неограниченно. Все участники встают в круг и закрывают лица руками. Ведущий начинает игру и показывает партнеру справа определенное выражения лица, например, печальное лицо, улыбку, испуг и т.д. (без объяснения). Тот «передает» это выражение лица соседу справа. Таким образом, выражение лица передается по кругу до тех пор. Пока не вернется к первому участнику. Узнает ли он то выражение, которое передал? Прежде чем другой ребенок начнет передавать следующее выражение лица, обсуждается, какое выражение лица передалось.

ИГРА «ЗВЕРИНЫЕ ГОЛОСА»

Игроки вместе обдумывают, какие звериные голоса они слышали и знают. Затем каждый игрок придумывает, какому звериному голосу он мог бы подражать. Дети по очереди начинают имитировать звуки (например, кудахтать, как курицы) игроки должны угадать, голос какого животного изобразался.

ИГРА «ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ГОЛОСА»

Игроки вспоминают, какие звуки характерны для (кашель, смех, хрип, храп и т.д.) и по очереди имитируют. Затем все вместе определяют, кто умеет имитировать звуки лучше других.