



муниципальное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования детей
«Центр детского творчества»

The background features two stylized faces. The one on the left is orange and smiling, while the one on the right is blue and has a neutral expression. They are composed of simple geometric shapes and lines.

Сборник игровых упражнений по актерскому мастерству

Составитель:
педагога дополнительного образования
Терентьева Елена Юрьевна

г. Биробиджан
2018 год

Влияние театральной деятельности на развитие личности ребенка

Театр! Как много значит он для детского сердца, с каким нетерпением ждут дети встречи с ним!

Театр может все или почти все. Он творит чудеса: веселит, обучает, развивает творческие способности ребят, корректирует их поведение, способствует эмоциональному раскрытию, развивает речь, ораторские способности детей, придает уверенность в себе, помогает приобрести навык публичных выступлений.

По своей природе театральное искусство наиболее близко детской ролевой игре, которая складывается как основа относительно самостоятельного функционирования детского сообщества и к 5 годам занимает позицию ведущей деятельности детей. Важнейшим компонентом детской игры и театра выступает *роль* как освоение и познание окружающей действительности, как её художественное отражение. В игровой деятельности роль опосредуется через игровой образ, а в театре – через сценический. Сходными являются и формы организации этих процессов: - *игра* – ролевая и актёрская. Таким образом, театральная деятельность отвечает *природосообразности* этого возраста, удовлетворяет основную потребность ребёнка – потребность в игре и создаёт условия для проявления его творческой активности.

Очевидно, что театр своей многомерностью, своей многоликостью и синтетической природой способен помочь ребёнку раздвинуть рамки постижения мира, увлечь его добром, желанием делиться своими мыслями, умением слышать других, развиваться, творить (разумеется, на первых порах с педагогом) и играть. Ведь именно игра есть неременный атрибут театрального искусства, и вместе с тем при наличии игры дети, педагоги и вообще учебный процесс взаимодействуют, получая максимально положительный результат. Игра, игровые упражнения, особенно в подготовительной группе и группе первого года обучения, выступают как способ адаптации ребёнка к окружающей среде. Многое здесь зависит от педагога, от его умения создавать доброжелательную атмосферу.

Основной формой проведения занятий является игра. Игровой тренинг как особая форма общения в процессе театральной деятель-

Используемая литература

1. Никитина А.Б. Театр где играют дети: Учебно-методическое пособие для руководителей детских театральных коллективов. М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001г.

2. Шульпин А.П. Театральные каникулы. Проблемы развития детского и юношеского театра. Сборник статей и материалов. М.: ГРДИТ, 2004г

3. Никитин С.В. .В. «Педагогика: традиции и инновации» (Челябинск, октябрь 2011 г.)

4. http://littera.websib.ru/zubov/text_artikle.htm

«капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

КОНКУРС ЛЕНТЯЕВ

Цель: Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

Ход игры:

Хоть и жарко, хоть и зной,

Занят весь народ лесной.

Лишь барсук — лентяй изрядный

Сладко спит в норе прохладной.

Лежебока видит сон, будто делом занят он.

На заре и на закате все не слезть ему с кровати.

(В. Виктор)

Дети изображают ленивого барсука. Они ложатся на ковер стараются как можно больше расслабиться.

НЕ ОШИБИСЬ

Цель: Развивать чувство ритма, произвольное внимание, координацию.

Ход игры: Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, притопы ногой и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним. Постепенно ритмические рисунки усложняются, а темп убыстряется.

ПОЙМАЙ ХЛОПОК

Цель: Развивать произвольное слуховое внимание и быстро ту реакции.

Ход игры: Дети стоят в рассыпную. Их задача заключается в том, чтобы среагировать на хлопок педагога и хлопнуть практически одновременно с ним. Педагог предлагает «поймать» то маленький мячик, то цветок, то монетку.

ности младших студийцев, представляет собой комплекс специально подобранных заданий и упражнений, направленных на развитие у них основных психических процессов (внимание, память, воображение, речь), являющихся, по мнению К.С. Станиславского, основополагающими компонентами актёрской деятельности.



Игровые упражнения по актерскому мастерству

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.

ПЕРЕДАЙ ПОЗУ

Цель: Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.

Ход игры: Дети сидят на стульях в полукруге и на полу потурецки 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.

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 центре круга ты встала и глаза не отрывай. 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.

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

Ход игры: С помощью считалки выбирается ребенок, который, приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки.

С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ДВИГАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

МУРАВЬИ

Цель: Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

Ход игры: По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное пространство

КАКТУС И ИВА

Цель: Развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ориентироваться в пространстве, координировать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

Ход игры: По любому сигналу, например хлопку, дети начинают хаотично двигаться по залу, как в упражнении «Муравьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слегка согнуты в локтях, подняты над головой, ладони тыльной стороной повернуты друг к другу, пальцы растопырены, как колючки, все мышцы напряжены. По хлопку педагога хаотическое движение возобновляется, затем следует команда: «Ива». Дети останавливаются и принимают позу «ивы»: слегка разведенные в стороны руки расслаблены в локтях и висят, как ветви ивы; голова висит, мышцы шеи расслаблены. Движение возобновляется, команды чередуются.

МОКРЫЕ КОТЯТА

Цель: Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться в рассыпную мягким, пружинящим шагом.

Ход игры: Дети двигаются по залу в рассыпную мягким, слегка пружинящим шагом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают

г) бежать, играя в жмурки и т.д.

IV группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:

- а) отгонять комаров;
- б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- в) сушить мокрые руки и т.д.

V группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:

- а) кошку;
- б) попугайчика;
- в) кузнечика и т.д.

ИГРЫ НА ПАМЯТЬ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ, НЕ СКАЖЕМ, НО ЗАТО МЫ ВАМ ПОКАЖЕМ!

Цель: Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.

Ход игры: Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

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» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. 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.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

Цель: Развивать навыки действия с воображаемыми предметами, воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.

другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое движение синхронно, общаясь только взглядом.

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 враспынную, а вторая команда остается на месте.

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.

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.

УПРАЖНЕНИЯ И ЭТЮДЫ

УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ?

Цель: Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

Ход игры: Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.

1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.
2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок

ОДНО И ТО ЖЕ ПО-РАЗНОМУ

Цель : Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (предлагаемыми обстоятельствами), развивать воображение, веру, фантазию

Ход игры: Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т.д. Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному. Дети делятся на 2—3 творческие группы, и каждая получает определенное задание

I группа — задание «сидеть». Возможные варианты:

- а) сидеть у телевизора;
- б) сидеть в цирке;
- в) сидеть в кабинете у зубного врача;
- г) сидеть у шахматной доски;
- д) сидеть с удочкой на берегу реки и т.п.

II группа — задание «идти». Возможные варианты:

- а) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;
- б) идти по горячему песку;
- в) идти по палубе корабля;
- г) идти по бревну или узкому мостику;
- д) идти по узкой горной тропинке и т.д.

III группа — задание «бежать». Возможные варианты:

- а) бежать, опаздывая в театр;
- б) бежать от злой собаки;
- в) бежать, попав под дождь;