

## Картотека игр-пантомим

### Игра – пантомима «Утка»

Цель. Развивать пантомимические навыки, мелкую моторику рук;

Педагог читает стихотворение:

*Пестрая утка на камне сидела, Утка пугала в реке пескаря:  
В толстую дудку утка гудела. «Кря, кря, кря!»*

Во время чтения дети стоят, заложив руки за спину, переваливаясь с боку на бок.

Реплику утки говорят громко все вместе.

Педагог встает в отдалении от детей и зовет их, поставив на пол воображаемую миску с кормом:

- Утятки мои, идите ко мне, я вас покормлю.

Педагог уточняет и показывает: как ходят утки, как они машут крыльями, вытягивают шею, едят.

### Игра-пантомима «Кто живет в Африке?»

Цель. Учить свободно двигаться, используя все окружающее пространство; формировать навыки импровизации.

Перед игрой педагог выставляет на фланелеграфе иллюстрации с изображением африканских животных (жираф, слон, лев, носорог, бегемот, зебра, обезьяны...).

- Знакомы ли вам эти животные? (Ответы детей.)

- Представьте себе, что вы попали в жаркую Африку и превратились в этих животных.

Вы не говорите, кем вы стали, а я попробую это отгадать.

Включается фонограмма «Чунга-чанга», дети имитируют движения выбранного животного, а воспитатель пытается отгадать.

### Игра-пантомима «Муравейник»

Цель. Учить отождествлять себя с заданным персонажем, побуждать к самостоятельному выбору роли.

Представьте себе, что вы идете по лесу. Солнышко припекает, до дома далеко, ваши ноги устали, и вы решили отдохнуть. А вот и пень! Сели на пенек, вытянули ноги, глаза прикрыли, отдыхаете. И вдруг... что это? Кто-то ползет по вашим ногам... Ой, это муравьи! Вы сели на пень- муравейник! Скорее стряхивайте с себя муравьев и осторожно, чтобы не подавить их, отпрыгивайте в сторону...

Игра проводится несколько раз коллективно и по желанию индивидуально.

### Игра-пантомима «Мухи»

Цель. Развивать пантомимические навыки и творческое воображение

Детям предлагается внимательно прослушать стихотворение, затем педагог читает, а дети, не произнося ни слова, «показывают» стихотворение мимикой и жестами.

Можно использовать музыкальное сопровождение.

*На паркете в восемь пар мухи танцевали.  
Увидали паука - в обморок упали.*

*Ах!*

Стихотворение разыгрывается несколько раз. (Можно менять музыку.)

### **Игра-пантомима «Жадный пес»**

Цель. Развивать пантомимические навыки.

Педагог читает текст, дети имитируют движения по тексту:

*Жадный пес - Тесто замесил,  
Дров принес. Испек пирожок,  
Печку затопил, Сел в уголок  
Воды наносил, И съел его сам! АМ!*

После каждой строки делайте паузу, чтобы дети успели импровизировать в движениях задания. Если есть затруднения, то вступайте в игру сами или наводящими вопросами помогите детям добиться более убедительной игры (Как тяжело нести дрова! Целая охапка в руках, под их тяжестью мы согнулись и т.д.)

### **Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В.Степанов.)**

Цель. Развивать пантомимические навыки.

Педагог читает, дети имитируют движения.

*Был у зайки огород, Зайка с радостью идет.  
Ровненьких две грядки. Но сначала все вскопает,  
Там играл зимой в снежки, А потом всё разровняет,  
Ну а летом — в прятки. Семена посеет ловко  
А весной в огород И пойдет сажать морковку.  
Ямка - семя, ямка - семя,  
И глядишь, на грядке вновь  
Вырастут горох, морковь.  
А как осень подойдет,  
Урожаи свои соберет.  
И как раз - здесь закончился рассказ!*

### **Игра-пантомима «Сугроб»**

Цель: Развивать пантомимические навыки, воображение; воспитывать коммуникативность.

Дети имитируют движения по тексту.

На поляне сугроб. Большой-пребольшой. Но вот пригрело солнышко. Сугроб тихонечко стал оседать под лучами теплого солнца. И медленно потекли из сугроба маленькие ручейки. Они еще сонные и слабенькие. Но вот солнце пригрело еще сильнее, и ручейки проснулись и быстро, быстро побежали, огибая камушки, кустики, деревья. Вскоре они объединились, и вот шумит в лесу бурная река. Бежит река, увлекая с собой прошлогодние листья и ветки. И вскоре река влилась в озеро и исчезла.

- Почему река исчезла в озере?

### **Игра-пантомима «Медвежата»**

Цель: Развивать пантомимические навыки.

А вот посмотрите, гора старого валежника. Ой, это берлога! А в ней спят медвежата.

Но вот пригрело солнышко, растопило снег. Капельки воды просочились в берлогу.

Вода попала на нос, уши, лапы медвежат.

Медвежата потянулись, фыркнули, открыли глаза и стали выбираться из берлоги.

Раздвинув лапами сучья, они выбрались на поляну. Лучи солнца слепят глаза.

Медвежата прикрывают лапами глазки и рычат от недовольства. Но вскоре глаза привыкли. Медвежата огляделись, понюхали носом свежий воздух и тихо разбрелись по полянке. Сколько здесь интересного! Дальше возможна импровизация.

### **Игра – пантомима «В гостях у сказки»**

Цель: Развивать пантомимические навыки.

Дети выбирают карточки с изображением сказочных персонажей.

Показать, как Коза (Баба Яга, Красная Шапочка и др.)

- смотрит в зеркало;
- пробует любимое блюдо;
- пробует нелюбимое блюдо;
- выслушивает комплимент;
- выслушивает замечание;
- садится на стул.

### **Игра – пантомима «Загадка»**

Цель: Развивать пантомимические навыки.

Играющие делятся на две команды: одни загадывают загадки, изображают, а другие отгадывают. В ходе игры команды меняются заданиями.

-в магазине (игрушек, овощном, гастрономе, мебельном и пр.) — отгадать, какой товар нужен покупателю или какой товар стоит на полке;

-в зоопарке: отгадать, кто сидит в клетке;

-отгадать профессию (по характерным движениям и позе);

-отгадать, каким образом происходило путешествие (на лодке, самолетом, поездом и пр.);

-отгадать настроение (по позе, выражению лица, походке и т. д.);

-отгадать, какая на улице погода;

-определить по походке прохожего (балерина, солдат, «задавака», очень старый человек, манекенщица, человек, которому жмут ботинки, и т. д.).

Игра - пантомима «Если бы.....»

Цель: Развивать пантомимические навыки

1. Подойти к столу и рассмотреть его, будто это:

- королевский трон,
- аквариум с экзотическими рыбками,
- костер,
- куст цветущих роз.

3. Передать книгу друг другу так, как будто это:

- кирпич,
- кусок торта,
- бомба,
- фарфоровая статуэтка и т. д.

4. Взять со стола карандаш так, как будто это:

- червяк,
- горячая печёная картошка,
- маленькая бусинка.

5. Пройти по линии, нарисованной мелом, как по канату.

6. Выполнять различные действия:

- чистить картошку,
- нанизывать бусы на нитку,
- есть пирожное и т. д.

### **Игра – пантомима «Скульптор и глина»**

Цель. Развитие коммуникативных способностей.

Дети распределяются парами и занимают свободное место в зале,

Договариваются между собой, кто из них «Скульптор», а кто - «Глина».

Скульпторы лепят из Глины: животных, спортсменов, игрушки, сказочных персонажей.

Затем играющие меняются ролями.

Примечание: выбирается несколько экспертов, которые отгадывают, что слепил

### **Скульптор.**

После разгадки Скульптура (Глина) расколдовывается и перестает сохранять позу.