

ИГРОТЕКА



Методические материалы к урокам по дисциплине «театральные игры»

Главная задача любой игры – сама игра. Получение удовольствия, выплеск творческой энергии и самовыражение. В игре тренируются коммуникативные навыки и отрабатываются стратегии выхода из конфликтов. Игра учит договариваться и распределять роли. Игра помогает восполнить недостаток физической активности. И наконец, когда мы играем, то получаем мощный заряд позитивной энергии и положительных эмоций!

Но если речь идёт о театральных играх, как дисциплине, то возникает проблемная ситуация: как организовать игровой процесс так, чтобы он не превратился в заученный рисунок, не потерял импровизационность и свободу, но при этом не превратил урок в анимационную программу, а педагога в клоуна, развлекающего детей.

Театральная игра – это игра по правилам. Это игра, которая помимо игровых задач, несёт задачи творческие, и имеет цель выработать в обучающихся навыки и умения, необходимые для дальнейшего обучения по дисциплине основы актёрского мастерства.

В конце игр проводится небольшое обсуждение, в ходе которого педагог с группой учатся замечать точное исполнение игровых ролей, разбирают, что может тренировать игра и как из простой игры можно сделать театральную.

Предлагаем вашему вниманию некоторые игры, которые можно использовать в педагогической практике.

Игра «Знакомство».

Каждый называет своё имя, друг за другом повторяя по кругу для всей группы 3-5 раз. Затем первый называет своё имя, второй - имя первого и своё, третий - имя первого, второго и своё и т.д. Развитие этой игры - **«Баранья голова»**. По кругу называются уже не имена, а слова на какую-либо тему («осень», «еда», «новый год» и т.п.). Участник игры, сбившийся с порядка, или забывший слово, вместо своего слова говорит: «баранья голова». Усложняя игру, можно попробовать рассказать по кругу рассказ. Каждый участник добавляет одно-два слова к общему рассказу. Игра тренирует слуховое внимание, память, в том числе образную.

«Прятки в параллельных мирах».

Игровое упражнение, направленное на концентрацию и удержание внимания. Участники распределяются по аудитории и начинают заниматься каким-либо делом (в разных вариантах это может быть как работа с реальными предметами: рисовать, вышивать, собирать конструктор и т.д., так и с воображаемыми). По условиям игры каждый находится в своём отдельном мире, где больше нет никого. Ведущий старается отвлечь участников: заговаривает с ними, садится рядом и пр. (запрещается кричать, трогать участников или их вещи). Те, кто выпал из «своего мира» в аудиторию, выходит из игры. Следует обратить внимание на то, что участник может «выпасть» даже не смотря на ведущего. Упражнение тренирует концентрацию, собранность и чувство «публичного одиночества».

«Фотографы».

Группа замирает на кубках, или стульях как бы для фотографии. Ведущий «фотографирует» (т.е. запоминает) позы и расстановку группы в течении 20-30 секунд и выходит. «Фотография» меняет позу. Задача ведущего вернуть «фотографию» в исходное положение. Изменения не должны быть слишком мелкими. Каждый участник делает одно изменение.

«На одну букву»

Назвать все предметы в классе, название которых начинаются на одну букву. Повторяться нельзя. Рекомендуется провести несколько «кругов». Игровое упражнение тренирует внимание и наблюдательность.

«Сказка под музыку».

Дети удобно располагаются в аудитории. Можно лечь, сесть на мягкие модули, в уголке – как угодно. Педагог включает музыку (желательно, классическую музыку с развитием, например «Утро», «Танец горного короля» Э.Грига, «Болезнь куклы» П.Чайковского и т.д.) Детям предлагается закрыть глаза и «посмотреть сказку», которую «рассказывает» музыка. Потом все рассказывают,

что «увидели». На следующем этапе педагог предлагает каждому подвигаться под эту музыку, делая акцент на том, что движения, события в «сказке» зависят от характера музыки. Вариант развития упражнения: все рассказывают свои истории, потом выбирают одну и разыгрывают. Это упражнение может сопровождаться домашним заданием – нарисовать свою сказку. Такие музыкальные импровизации развивают музыкальный вкус, умение слушать и воспринимать музыку, воображение и творческую фантазию, речевую культуру и навык связной речи.

«Встреча с инопланетянином».

Один из обучающихся - человек, другой - инопланетянин. Педагог даёт инопланетянину задачу, например, спросить у землянина, но на своём языке («и-а-о-у-ы») как пройти куда-то или который час, или, как его имя? Задача землянина - понять и ответить.

Развитие упражнения: персонажам даются действенные задачи и приспособления. Например: инопланетянин только что приземлился и всего боится. Инопланетянин голоден, но опасается попробовать «земную» еду, задача «землянина» убедить его в безопасности угощения.

Во время театральной игры термины не озвучиваются, но после игры можно сделать короткое обсуждение – кому вы поверили, кто показался убедительным, кто не убедил, за кем было интересно наблюдать.

Задача педагога ненавязчиво подвести обучающихся к идее пластического образа инопланетянина и характера через образ. А как я пойму, что ты испугался? Что сделал твой инопланетянин, когда испугался? Как ты будешь пробовать угощение, если это незнакомая еда?

Импровизационная игра под музыку «Рождение фантастического существа»

На далёкой-далёкой планете рождается из яйца необыкновенное существо. Оно учится ходить, летать, ползать. Исследует свою планету, находит друзей. В зависимости от изменений характера музыки меняется и сюжет импровизации: на

планете начинается сезон дождей, дует холодный ветер, идёт дождь. Существо засыпает. Приходит весна. Существа просыпаются. Импровизация сопровождается комментариями педагога. Возможно усиление создания атмосферы с помощью изменения освещения. Обращать внимание учеников на особенности их существа, как оно передвигается, какое оно (пушистое, игольчатое, крылатое, с щупальцами), что любит, чего боится. Также педагог следит за тем, чтобы между существами возникали и развивались отношения: дружба, антипатия и т.д. Общение ведётся на выдуманном «инопланетянском» языке.

«Петух и курица»

(Болгария)

Выбираются курица и петух. Остальные - цыплята. Они стоят строем за Курицей, Петух роет что-то. Курица вначале говорит: «Куд-кудах», цыплята: «Пиу», «пиу».

Курица водит цыплят взад и вперед, потом останавливается перед петухом и говорит: «Что ты делаешь?» — «Амбар строю». — «А зачем тебе амбар?» — «Кукурузу хранить». — «А зачем тебе кукуруза?» — «Цыплят кормить». — «А где цыплята?» — «За твоей спиной». — «Да ведь они мои!» — «Они и твои, они и мои!»

Петух пробует подобраться к цыплятам, обходя курицу справа и слева. Курица, распростерши руки, защищает цыплят и все время находится в движении с ними вместе, чтобы не дать петуху похитить цыпленка. Задача цыплят двигаться в ряд за Курицей, не отходя от неё, каждый на своём месте. Петух может добраться до цыплят, только обойдя курицу, и может поймать лишь последнего цыпленка. Когда он схватит цыпленка, повторяются вопросы-ответы, и игра начинается сначала. Она идет до тех пор, пока последнего цыпленка не схватит петух. Тогда роли меняются, бывшая курица становится петухом, а петух курицей. Игра воспитывает подвижность, умение работать в команде.

«Охота» (пятнашки)

Принцип тот же, что и в игре «пятнашки» - один водит, другие убегают. Человек, которого «запятнали», останавливается и делает какие-либо повторяющиеся физические действия со звуком (например, поднимает и опускает руки через стороны и мычит). Чтобы его «выручить», любой из «незапятнанных» участников должен встать напротив него и вместе с ним повторить его действия со звуком. Для усложнения задания можно определить способ передвижения вместо бега: например, прыгать на одной ноге, ползать на четвереньках.

«Ку-ка-ре-ку»

В центре сцены стоит стул или куб. Задача участников: хаотично ходить по сцене, занимая пространство, не оставляя незаполненных участков. Когда участники войдут в некий ритм ходьбы, вводится дополнительное условие: продолжая ходить, максимально незаметно (для других партнёров) договориться взглядом с партнёром, пройти немного рядом, одновременно вскочить на стул и издать победный радостный клич: "кукареку!" Если педагог замечает «сговор», он указывает на это и пара распадается.