

20.04. PONIEDZIAŁEK

PREZENTACJA RÓŻNYCH ZABAW AKTORSKICH DLA DZIECI:



ZABAWY TEATRALNE na podstawie pomysłów „CIUCIUBABKA“

Ponieważ najbliższą memu sercu metodą aktywizacyjną dzieciaki jest drama i ogólnie wykorzystywanie teatralnych technik w edukacji, zatem dziś będą **propozycje zabaw teatralnych z dziećmi**. Poniżej prezentuje kilka ciekawych propozycji, aby zachęcić innych wychowawców do odważnego stawiania kroków w tym obszarze.



Ta rzecz

Uczestnicy zabawy siedzą lub stoją w kole. Animator trzyma w ręce jakiś przedmiot, np. kwiatka. Zadaniem dzieci jest podawanie sobie tego przedmiotu z rąk do rąk zachowując się odpowiednio do sytuacji o której mówi animator, np. ta rzecz brzydko pachnie, ta rzecz jest bardzo ciężka/gorąca/kłująca itp.

Zabawa ze sznurkiem

Animator trzyma krótki sznurek (ok. 20 cm) i prosi dzieci aby wczuły się tak jakby były tym sznurkiem, np. kiedy animator nim potrząsa – dzieci się trzęsą, kiedy sznurek wypada z ręki – dzieci padają na ziemię, kiedy animator sznurek podrzuca – dzieci podskakują do góry itp.

Kociołek czarownicy

Animator mówi dzieciom, że ma różne czarodziejskie mikstury i pyta się dzieci czy mają ochotę sprawdzić ich działanie. Każde dziecko udaje, że trzyma w ręce buteleczkę z magicznym płynem, na znak animatora wszyscy wykonują ruch naśladujący wypicie płynu, a następnie animator mówi jaką magiczną właściwość posiada „wypita” mikstura,

a zadaniem dzieci jest przedstawić adekwatne do tego reakcje, np. mikstura miłości, eliksir młodości (zamieniają się w bobasy), zamienianie w ropuchę, mikstura na sen, eliksir śmiechu itp.

Galeria portretów

Dzieci stoją w jednym rzędzie, animator chodzi przed nimi trzymając w ręce ramę obrazu. Animator wczuwa się w rolę przewodnika muzeum, który opowiada o zbiorach muzealnych obrazów. Kiedy opisuje jakiś obraz przystawia ramkę do twarzy wybranego dziecka, którego zadaniem jest przedstawić za pomocą mimiki twarzy tytułową postać, o której mówi animator, np. „Dzielny żołnierz”, „Zawstydzona dama”, „Zły pirat”, „Przerażony chłopiec”, „Wściekły chłopiec” itp.

Komunikat

Animator dzieli dzieci na trzy drużyny i każda z nich zajmuje odpowiednie miejsce w sali – dwie na różnych końcach i jedna drużyna pośrodku. Zadaniem pierwszej drużyny jest przekazać komunikat drużynie na drugim końcu sali, a zadaniem grupy pośrodku jest utrudnienie przekazu tego komunikatu. Zabawa jest na czas (1 minuta) – jeżeli uda się przekazać komunikat wygrywają drużyny po obu końcach, jeżeli się nie uda – wygrywają Ci którzy pełnili rolę zakłóaczy.

Balonik – zabawa oddechowa Animator rękami naśladuje gest nadmuchiwanego balonika, a zadaniem dzieci jest stopniowe nabieranie powietrza, a następnie przy długiej wymowie głoski „s” powolne wypuszczanie powietrza.

Piesek – zabawa oddechowa Dzieci stoją w kole z wyciągniętym językiem dotykającym brody, następnie szybkim oddechem naśladują dyszącego pieska.

Jak powiedziałby to...?

Animator mówi dzieciom, że za chwilę będą się wczuwać w różne emocje (np. zmęczenie, złość, obrzydzenie, smutek) lub role (np. krasnoludek, myszka, olbrzym) wypowiadając konkretne zdanie, np. „ryby mają łuski”.

Maski

Uczestnicy siedzą w kole, wybrana osoba przykłada obie ręce zasłaniając twarz, następnie opuszcza je na dół zostawiając na swojej twarzy jakąś minę/grymas, następnie ponownie przykłada ręce do twarzy przeciągając je w dół (tak jakby zsuwała maskę) i wykonuje gest rzucenia maski w kierunku innej osoby. Wybrana osoba zakłada niewidzialną maskę, przybiera minę pokazaną wcześniej przez kolegę/koleżankę, a następnie po ściągnięciu wymyśla swój grymas, ściąga tę maskę i wysyła do innej osoby.

Rzeźby 1

Dzieci poruszają się po sali szybkim krokiem w rytm muzyki. Kiedy muzyka się zatrzyma animator podaje dzieciom temat który muszą przedstawić w formie stop-klatki (bezruchu). Przykładowe tematy: „Super bohaterzy”, „Na farmie”, „Zoo”, „W kuchni” itp.

Rzeźby 2

Animator dzieli dzieci na dwie grupy. Ćwiczenie polega na tym, aby przy pomocy ciała, tworząc razem jedność w sytuacji stop-klatki przedstawili temat podany przez nauczyciela, np. słoń, statek piracki itp.

Rzeźby 3

Animator wskazuje wybraną osobę, która ma wejść na scenę i stanąć w wybranej pozie przedstawiającej jakieś emocje. Następnie kolejno dołączają do niej inne osoby, które próbują znaleźć sobie miejsce w przedstawionym obrazie i ustawiają się bez ruchu tak aby wnieść do niego jakiś nowy element.

Rzeźbiarz

Zabawa w parach – jedna osoba z pary jest rzeźbiarzem, a druga materiałem, z którego powstaje rzeźba (materiał poddaje się ruchom rzeźbiarza). Zadaniem rzeźbiarza jest ułożenie rzeźby w wybrany sposób, a następnie nadanie jej tytułu.

Ministerstwo głupich kroków

Animator wskazuje dziecko, które musi wymyślić dziwny sposób w jaki będzie się poruszać. Następnie wszystkie dzieci naśladują wymyślony krok, potem animator wybiera inną osobę.

Lustra

Dzieci w parach stoją naprzeciwko siebie – jedno z nich jest lustrem, które musi naśladować ruchy osoby stojącej przed nim. Potem następuje zamiana ról.

Zabawy w naśladowanie

Dzieci naśladują gestem i mimiką dobrze im znane zwierzęta.

21.04. WTOREK

Zabawa w fotografa

Dziecko fotograf ustawia modela do zdjęcia.

Zabawa w zgadywanie

Rodzic odczytuje tekst, który jest odgrywany przez dzieci.

Nauka poprawnej wymowy.

Łamańce językowe:

Ćwiczenia w mówieniu

Powtarzanie zestawu sylab od szeptu do krzyku i inne.

DYKCJA

wymawianie samogłosek ustnych:

-, „Gaworzenie” - wymawianie sylab z każdorazowym przedłużaniem samogłosek

Staccato w rytmie punktowym legato płynnie łącząc

Ma-ma ta-ta ba-ba maa-ee-oo-uu-ii-yy

Bo-bo be-be bu-ba taa-tee-tou-tyi

du-du gu-gu zu-zu maaeeoouuiy

pa-pa gru-pa pu-pa taateetouiy

zu-pa ze-za zo-zo aeouiy

no-sa ne-se no-so

gro-za gry-zie gro-so

ba-ba bie-ga bo-so

wymawianie samogłosek nosowych:

„Gong”- wymawianie wyrazów z ą na końcu z przedłużaniem jej nosowego brzmienia:

Mąą, ćmąą, dmąą, złąą, lgnąą, klnąą, brnąą, mknąą, mnąą, pnąą

wymawianie spółgłosek:

„Gaworzenie”- wymawianie sylab ze zwróceniem szczególnej uwagi na dźwięczność i bezdźwięczność spółgłosek: be-be-bu pa-pe-pu

AKCENT WYRAZOWY

Akcent wyrazowy polega na wyróżnieniu jednej z sylab w wyrazie kilkusylabowym przez mocniejsze jej wymówienie. Ćwiczenia z dziećmi dotyczą wyrazów, w których akcentuje się trzecią lub czwartą sylabę od końca wyrazu.

AKCENT LOGICZNY

Najmocniej wypowiedziany wyraz stanowi akcent logiczny.

Np.: Dać ten zeszyt?

Daj ten zeszyt!

Dać ten zeszyt?

Daj ten zeszyt!

ODDECH

Podczas mówienia na scenie nieodzowne jest stosowanie oddechu przeponowego, w którym

klatka piersiowa, rozszerzając się na boki, maksymalnie zwiększa pojemność płuc.

22.04. ŚRODA

Dzisiaj jest: DZIEŃ ZIEMI, oto kilka pomysłów:

<https://www.dzieckieimbadz.pl/2017/04/zabawy-na-dzien-ziemi-earth-day.html>



Zabawa w teatr... ciąg dalszy ☺

GŁOŚNE I WYRAŹNE MÓWIENIE

- „Zabawa z lusterkiem” – każde dziecko ma swoje małe, kieszonkowe lusterko. Dzieci obserwują usta nauczyciel, który dokładnie wymawia głoski, sylaby i wyrazy. Patrząc w lusterko, naśladują ruch warg, zębów i języka. Jeśli dziennie poświęcimy na taką zabawę 3-4 minuty, narządy mowy będą elastyczne, a wypowiedane przez dzieci słowa – wyraźne i słyszalne.
- „Dmuchanka” – zdmuchiwanie świecy; wyścigi piłeczek pingpongowych.
- „Zabawa w oddechy” – A. Nabieramy nosem powietrze i na wydechu powtarzamy wielokrotnie wybraną agłoskę („mi, „pa”, „zu”, „le” itp.) B. Wielokrotnie wypowiadamy na wydechu krótki wyraz (np. „koza”, „magia”, lizak”). C. Wypowiadamy na wydechu krótką frazę („Pies i kot”, „Ala ma kota”).
- „Rozkazy” – dzieci stoją w jednym końcu sali w rozsypce. W przeciwnym końcu stoi tyłem do pozostałych jedno dziecko. Wydaje ono szeptem polecenia całej grupie (np.: „Podnieście ręce”, „Stańcie na jednej nodze”, „Pokręćcie głową” itp.). po każdym poleceniu dziecko sprawdza, czy grupa słyszała jego polecenia.
- „Powtórz bez błędu” – celem tej zabawy jest staranne powtórzenie zdania, wypowiedzianego przez nauczyciela. Np.:
Dzwonek dzwoni: dzyń, dzyń, dzyń!
Szumy- szumią, a szelesty – szeleszczą.
Ciocia Klocie przyniosła łakocie.
Deszcz dzwoni o szyby.
W oknach wiszą wyprasowane firanki.
Korale koloru koralowego.
Panienki noszą śliczne sukienki.

Inscenizacja wybranego wiersza.

Rodzic odczytuje tekst, który jest odgrywany przez dzieci.

ZABAWY ZRĘCZNOŚCIOWE PRZY MUZYCE

Dziecko dostosuje ruchy do słyszanego rytmu.

„Krople wody”

Uczestnicy zabawy, rozproszeni po sali, siedzą lub stoją. Mają za zadanie wyobrazić sobie, że tuż przed nimi, co chwilę kapie z góry woda. Kapaniu towarzyszą uderzenia w dzwonki. Na umówiony sygnał wszyscy podstawiają ręce pod kapiące krople. Tempo ich ruchów musi być zgodne z tempem akompaniamentu.

„Babie lato”

Uczestnicy zabawy stoją w dowolnym miejscu- przodem do osoby prowadzącej. Mają wyobrazić sobie, że z ich prawej strony znajduje się na podłodze długa nić babiego lata. Na dźwięk fletu lub cichego uderzenia w gong, schylają się delikatnie, ujmują palcami prawej dłoni, wyimaginowaną nić, wolnym ruchem przenoszą ją na swoją prawą stronę i kładą na podłodze. Czynność powtarzają lewą ręką i nić zostaje przeniesiona na poprzednie miejsce.

„Śnieżki”

Wszyscy siedzą ze skrzyżowanymi nogami w rzędzie-jedno za drugim. Uderzenie w gong lub inny instrument perkusyjny, będzie oznaczało rzut śniegową kulą z jednej strony rzędu.

Wszystkie dzieci wychylają się jednocześnie w bok, aby uniknąć uderzenia śniegową kulą. Następny sygnał będzie oznaczał rzut z drugiej strony rzędu.

23. 04. CZWARTEK

Ciąg dalszy zabaw w teatr:

ĆWICZENIE PAMIĘCI

- „Wyliczanki”

Pan Majewski miał trzy pieski:

Czerwony – zielony – niebieski.

Raz, dwa, trzy,

Kryjesz ty!

*

Bum – bum,

Misia – Bela,

Misia – Kasia, kąfacela.

Misia – a, Misia – be,

Misia – Kasia, ką-fa- Ce!

- „Klepanki i żarciki

Siała baba mak,

Nie wiedziała jak.

A dziad wiedział,

Nie powiedział,

A to było tak....

*

Ecie pecie, gdzie jedziecie

Ele mele, na wesele!

DOSKONALENIE WŁASNYCH WYPOWIEDZI

- Samodzielne układanie zdań do obrazka połączone z próbą układania zdań rozwiniętych

(np. zamiast zdania: „Motyl lata” należy ułożyć zdanie: „Kolorowy motyl lata nad łąką”).

- Samodzielne układanie opowiadań do trzy-, czteroobrazkowych historyjek.

- Zabawa w „plotki”

- układanie miłych zdań na temat kolegów

- układanie niemiłych zdań na temat znanej dzieciom, negatywnej postaci literackiej

- opowiadanie na bliski dzieciom temat (np. „Co wczoraj robiłem?”, „Ulubione potrawy”)

- wypowiedź na abstrakcyjny temat (np. „Jestem czarodziejem i mam kłopoty z czarowaniem

lub: „W nocy przez okno wleciał talerz latający”).

- dialog z rówieśnikiem na zadany temat: (- „Mam kłopoty z dzieckiem”, „Lubię uprawiać ogródek”)

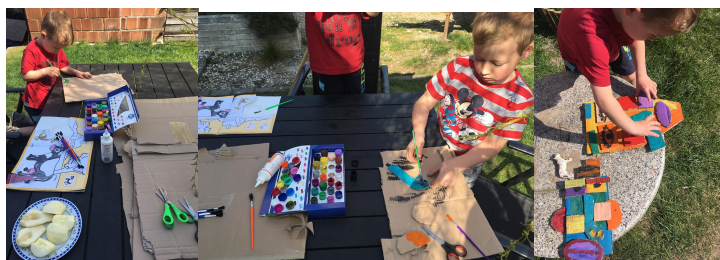
24.04. PIĄTEK

mamy w szkole TEATR 2MASKI ☺ ☹

ROBIMY MASKI Z TEKTURY, KTÓRE MOGĄ GRAĆ Z NAMI W TEATRZE



wypróbowałam ze swoimi dziećmi ☺



i myślę, że wyszło pięknie ☺



ZABAWY RUCHOWE Z ELEMENTEM GRY AKTORSKIEJ

Dziecko swobodnie porusza się, zna możliwości swojego ciała.

„Marsz”

- Szybkość (wolniutko, szybko, bieg, zmiana tempa)
- Intensywność (lekko, ciężko, spokojnie, agresywnie)
- Sposób chodzenia (ze zgiętymi kolanami, na nogach wyprostowanych, na palcach, na piętach, na całych stopach)
- Utrudnienia: np.: na kłaśnięcie dzieci idą do tyłu, idą z zamkniętymi oczami, trzymając ręce w górze, itp.

„Uczestnicy zabawy chodzą po całym pokoju”

Zwiększa się tempo, dzieci chodzą w dowolnym kierunku. Nie wolno zderzać się z innymi osobami. Po chwili zostaje ograniczona przestrzeń. W niezmiennym tempie

można poruszać się tylko po jednej stronie sali. Kolejne ograniczenie przestrzeni- zasady zostają takie same-wzrasta stopień trudności. Osoby, które się zderzą, odchodzą na bok. „Chodzenie po pokoju, swobodne, w dowolnym kierunku” na umówiony sygnał następuje zmiana tempa. Np. jedno klaśnięcie oznacza tempo przyspieszone, dwa klaśnięcia- tempo zwolnione, trzy klaśnięcia- tempo normalne. Kto się pomyli odpada z zabawy.