

## Упражнения по актерскому мастерству для 1-2 классов

Театр – искусство синтетическое. Важно, чтобы маленький актер смог развивать все качества, необходимые для актерского мастерства. Это и воображение, и фантазия, и речь, и многое другое.

На сегодняшний день сложно подобрать из множества упражнений по актерскому мастерству те, которые пригодятся именно на практике. Множество упражнений, приводимых в различных сборниках, совершенно не подходят в работе с детьми и подростками. В своем первом сборнике я представляю упражнения на развитие внимания, памяти и воображения, которые апробированы мной на практике. Мой опыт показывает, что современная театральная школа нуждается в обновлениях, именно поэтому я предлагаю проводить на занятиях комплекс упражнений по развитию воображения, фантазии, памяти, внимания, чтобы не нарушать целостность развития всех этих важных качеств.

Данный сборник адресован режиссерам и руководителям самодеятельных театров. Работа по формированию у воспитанников навыков актерского мастерства и чувства коллективного творчества должна занять важное место в деятельности самодеятельного театра.

### Упражнения на развитие воображения и фантазии

***Войдите в роль.*** Прочитать предложенный текст шепотом; громко; с пулеметной скоростью; со скоростью улитки; как будто вы очень замерзли; как будто во рту у вас горячая картошка; как трехлетний ребенок; как инопланетянин.

Вынес достаточно русский народ,

Вынес и эту дорогу железную –

Вынесет все, что господь ни пошлет!

Вынесет все – и широкую, ясную

Грудью дорогу проложит себе.

**Гладим животное.** Все участники получают задания на листочках. Нужно изобразить, что они гладят животное или берут его на руки. Здесь должны главным образом работать руки, ладони. Предлагается «погладить» следующих животных:

- хомячка (изобразите, как он выскользывает у вас из рук, бежит по плечу и т. д.);
- кошку;
- змею (она опутывается вокруг вашей шеи);
- слона;
- жирафа.

Задача всей группы – угадать животное.

**Инсценировка пословиц.** Группам (по 3-5 человек) заранее дается задание инсценировать пословицу. Возможные пословицы: «Учи дитя, пока поперек лавки лежит, трудно будет, когда побежит», «Семь раз отмерь, один отрежь», «У семи нянек дитя без глазу», «Каков строитель, такова и обитель» и др.

**Метафоры.** Руководитель произносит слово, например: «Гаснут...» Все участники описывают, что они увидели на своем внутреннем экране (звезды, окна, силы, глаза...). Это упражнение совершенствует ассоциативное мышление и фантазию.

**Ощущения.** Посидеть на стуле так, как сидит царь на троне; пчела на цветке; побитая собака; наказанный ребенок; бабочка, которая сейчас взлетит; наездник на лошади; космонавт в скафандре.

– Пройтись, как ходит младенец, который только что начал ходить; старый человек; гордец; артист балета.

– Улыбнуться, как улыбается очень вежливый японец, Жан Поль Бельмондо, собака своему хозяину, кот на солнышке, мать младенцу, ребенок матери.

– Нахмуриться, как хмурится ребенок, у которого отняли игрушку; как человек, желающий скрыть смех.

**Перевоплощение** в амёб, в насекомых, в рыб, в животных, ...

Если участник показывает что-то простое, например, кота, ему задают вопросы: А сколько лет коту? Он дикий или домашний? Какие у него привычки?

**Правда – неправда.** Руководитель неожиданно задает вопросы, на которые участники должны без раздумывания дать немедленные ответы или как-то отреагировать.

– Как здоровье Андрея Петровича? А вы откуда знаете?

– Когда вы вернете мне книгу?

– Вы отдаете себе отчет в том, чем это может кончиться?

– Вы что, плохо себя чувствуете?

– Может ли мне нравиться то, что вы говорите и делаете на уроках?

– Как вам сегодняшняя погода?

– Куда вы дели ваше обручальное кольцо?

– Что случилось с вашей собакой?

– Где ваша замечательная улыбка?

**Предмет по кругу.** Группа рассаживается или становится в полукруг. Ведущий показывает участникам предмет (палку, линейку, банку, книгу, мяч, любой

попавшийся в поле зрения предмет). Участники должны передавать друг другу по кругу этот предмет, наполняя его новым содержанием и обыгрывая это содержание. Например, кто-то решает обыграть линейку как скрипку. Он передает ее следующему человеку именно как скрипку, не произнося при этом ни слова. А тот именно как скрипку ее принимает. Этюд со скрипкой окончен. Теперь второй участник обыгрывает эту же линейку, например, как ружье или кисть и т.д. Важно, чтобы участники не просто делали какие-то жесты или формальные манипуляции с предметом, а передавали свое отношение к нему. Это упражнение хорошо развивает воображение. Чтобы обыграть линейку как скрипку, нужно, прежде всего, увидеть эту скрипку. И чем менее похож новый, «увиденный» предмет на предложенный, тем лучше участник справился с заданием. Кроме того, это упражнение – на взаимодействие, ведь человек должен не только сам увидеть новый предмет, но и заставить других увидеть и принять его в новом качестве.

***Путешествие картины.*** Участнику показывается репродукция известного полотна и предлагается рассказать о том, что там изображено. После одной-двух фраз он передает репродукцию другому, который тоже добавит свою фразу. Таким образом, организуется целостный этюд или рассказ со своим сюжетом.

***Скульптор и глина.*** Участники разбиваются на пары. Один из них – скульптор, другой – глина. Скульптор должен придать глине форму (позу), какую захочет. «Глина» податлива, расслаблена, «принимает» форму, какую ей придает скульптор. Законченная скульптура застывает. Скульптор дает ей название. Затем «скульптор» и «глина» меняются местами. Участникам не разрешается переговариваться.

***Что было дальше?*** Выбирается небольшое, хорошо известное литературное произведение, например, сказка «Репка». Группе, равной по численности количеству сказочных персонажей предлагается сымпровизировать и представить (в соответствующих образах), что произошло после того, как репку вытянули.

***Несуществующее животное.*** Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок

пофантазирует:" Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

**Оживление предметов.** Представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут действия детей?

**Сочиняем сказки сами.** Играющие делятся на несколько команд. Ведущий раздает командам листики бумаги и карандаши. Задача игроков – за 5—6 минут придумать веселую юмористическую сказку, начинающуюся словами: «Жили были...» и заканчивающуюся: «Ну надо же!». По прошествии установленного времени все по очереди зачитывают свои сказки, но таким образом, чтобы они сопровождалась звуковым оформлением или каким-либо другим дополнением, а также участием в представлении остальных ребят. Игроки также могут зачитать и сразу же не только проиграть эту сказку, но и перевести ее на язык жестов или же придумать что-то еще.

**Ассоциации.** Игроки по очереди произносят слова, пришедшие на ум, в ответ на слово произнесенное другим игроком. Играть надо быстро, в случае если ассоциация не понятна, желательно объяснять ее или добиваться объяснения.

**Беседа глухонемых.** Все участники игры делятся на пары, напарники будут изображать двух глухонемых. Ведущий, наедине, объясняет одному из игроков пары то, о чем он должен поведать своему собеседнику. Затем все рассаживаются полукругом, оставляя свободным центр. Первая пара, выйдя на середину, изображает неожиданную встречу двух глухонемых, затем один из них (получивший задание) начинает рассказывать партнеру свою историю. Его друг должен, также жестами, задавать своему спутнику вопросы, а тот, следовательно, отвечать на них. На беседу игрокам дается не более 5 минут, а затем игроку,

который внимал, необходимо рассказать, что же он понял из увиденного? Ведущий сопоставляет его ответ с тем, о чем на самом деле рассказывал игрок, и знакомит с ним окружающих.

Темы бесед можно выбрать абсолютно любые: рассказ о том, как собаке отдали лапу и игрок ее лечил, о поездке на рыбалку, о посещении музея и т. д. Чем разностороннее и обширнее выбранная тема, тем интереснее пройдет упражнение.

. **Большая семейная фотография.** Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может участвовать в расстановки членов "семьи". Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

**Разные человечки.** Детям дается задание подвигаться по комнате, если бы они были сделаны из песка, из стекла, из соломы, из снега, на шарнирах.

**История вещи.** Придумать историю вещи (предмет в руке). Берётся два предмета. Участники одновременно про себя начинают придумывать, что было с этой вещью с начала её создания. По хлопку, история одной вещи останавливается, а другой вещи продолжают. Можно спросить, о чём думал участник.

## Упражнения на развитие внимания

**Печатная машинка.** Участники распределяют между собой алфавит (каждому достается несколько букв) и являются теми клавишами печатной машинки, какие буквы им достались. Удар по нужной клавише – это хлопок нужного человека (кому она досталась). Кто-либо предлагает напечатать какую-нибудь фразу, и участники «печатают», хлопая в нужный момент с равными между «буквами» промежутками. Пробел обозначается общим хлопком всей группы, точка – общими двумя хлопками.

**Сколько человек хлопало?** Группа рассаживается в полукруг. Из участников выбираются «водящий» и «дирижер». «Водящий» становится спиной к полукругу на некотором расстоянии него. «Дирижер» занимает место перед учащимися и указывает жестом то на одного, то на другого. Вызванный жестом «дирижера» участник хлопает в ладони один раз. Один и тот же участник может быть вызван дважды или трижды. В общей сложности должно прозвучать 5 хлопков. «Водящий» должен определить, сколько человек хлопало. После того, как он справится со своей задачей, «водящий» занимает место в полукруге, «дирижер» идет вводить, а из полукруга выходит новый участник.

**Зеркало.** Играть в эту игру можно в парах или вдвоем. Игроки садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой - "зеркало" первого.

Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т.д. Время игры ограничивается 1-2 минутами.

**Четыре стихии.** Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: "земля" - руки вниз, "вода" - вытянуть руки вперед, "воздух" - поднять руки вверх, "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах.

**Будь внимателен.** Игроки рассаживаются по комнате и ждут некоторое время. Они не знают, какое именно задание им будет предложено и когда будет задан вопрос. Вопросы придумывает ведущий. Поэтому он должен быть особенно внимателен.

Через определенное время ведущий просит описать все события, которые произошли в комнате с того момента, как все заняли свои места. Это может быть чье-то покашливание, скрип двери и т.д.

**Важные мелочи.** На несколько секунд ведущий показывает предмет игрокам. Показывать надо так, чтобы у всех была возможность хорошо рассмотреть со всех сторон предложенный предмет.

Затем ведущий прячет предмет и спрашивает игроков о какой-нибудь малозаметной особенности этого предмета.

Игроки должны постараться припомнить названную деталь и дать правильный ответ.

**Помехи.** Одному из участников упражнения вручают какой-нибудь сложный текст.

Участвующий в течение минуты должен прочесть этот текст, а затем пересказать его или ответить на вопросы. В то время, пока он читает, остальные участники должны активно ему мешать: шуметь, смеяться, задавать вопросы и т.д.

**Чуткое ухо.** Один игрок закрывает глаза и пытается отгадать, кто из других игроков только что храпел, бурчал или мяукал.

**Капля, речка, океан.** Действие желательно сопровождать динамичным музыкальным фоном.

Все участники встают со своих мест и распределяются по игровой площадке. Каждый игрок — это капелька. Легко представить себе окошко после дождя. На прозрачном стекле крупные капли.

Ведущий дает команду: "Объединиться по двое". Все игроки мгновенно должны найти себе пару и схватиться за руки. Не давая игрокам опомниться, ведущий командует: "Объединиться по трое". И вот уже тройки игроков двигаются под музыку, держась за руки и не забывая пританцовывать. Команды ведущего следуют одна за другой: "По четыре человека, по пять, по шесть". "Все в общий круг", — командует ведущий, и все игроки образуют большой хоровод.

**Последнее слово.** Педагог называет разные существительные. Неожиданно он прерывается, подходит к одному из участников и просит повторить последнее слово.

**Вопрос соседу.** Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева.

### Упражнения на развитие памяти

**Что исчезло?** На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

**Повторюшки.** Ведущий садится на стул, смотрит на часы, открывает книгу, зевает, снимает трубку телефона, потом, помедлив, кладет ее на место,

закрывает книгу. Участник должен повторить которые в той же последовательности.

**Тренировка памяти.** На подносе укладываются шесть различных небольших предметов, например игрушечный автомобиль, конфетка, карандаш, точилка, расческа, ложка...

В течение короткого времени ребенок запоминает, что лежит, потом поднос чем-нибудь накрывают. Что под покрывалом?

Затем поменяться ролями.

**Вспомнить все.** Игроки в парах поворачиваются друг к другу спиной, настраиваются на своего партнера и стараются максимально четко его себе представить. Теперь можно начинать игру. Ведущий объявляет, что сейчас придется вспоминать внешний облик человека, стоящего за вашей спиной. После этих слов никакие взгляды на партнера не допускаются.

Первое задание:

вспомнить, как зовут вашего партнера. (Задание выполняют по очереди абсолютно все участники).

Второе задание:

вспомнить, какого цвета глаза у партнера.

Третье задание:

ответить, какой длины брюки на партнере (вопрос должен звучать именно так, даже если в паре девочка в юбке).

Следующее задание:

сказать, какая обувь на ногах партнера.

**Не забудешь что купить?** Подготовить предметы которые будем использовать в качестве покупок- подойдут разные пакеты, бутылочки, игрушки, мячи могут быть яблоками,

большой мяч - это арбуз, мелкие предметы домашнего обихода, можно слепить. Магазины могут быть разными: "Игрушки", "Хозтовары", "Продуктовый" и т.д..

Посылаем ребёнка в "магазин" и просим купить необходимые покупки, начинать с нескольких, постепенно увеличивая. Ребёнок должен вернуться и показать, рассказать, что купил.

**Олень.** Запомнить и обыграть стихотворение:

У Оленя дом большой,

Он сидит в окно глядит,

Мимо зайчика бежит,

И в окно стучит:

"Тук, тук, дверь открой,

Там в лесу охотник злой",

Ну-ка, зайка, забегай,

Лапу подавай!

**Цепочка действий.** Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола".

**Кукловод.** "Кукловод" завязывает глаза игроку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д.

Затем игроку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

**Волшебный мешок с подарками.** На пол высыпаются 10-15 предметов разной формы, функциональной принадлежности, цвета. В течение минуты дети рассматривают и запоминают их. Взрослый складывает их обратно в мешок и просит ответить на вопросы о предметах:

-Какого цвета был брелок?

-Сколько резинок для волос лежало на полу?

**Кто где?** Игроки становятся или садятся в круг, водящий — в центре. Он внимательно осматривает круг, стараясь запомнить, кто где стоит. Потом закрывает глаза и три раза поворачивается вокруг своей оси. За это время двое из игроков, стоящих через одного, меняются местами.

Задача водящего — указать тех, кто находится не на своем месте. Если он ошибается, то остается водящим, если угадывает — указанный игрок занимает его место.