

**Составитель: Макаренко Ю. С.,
педагог дополнительного образования ЦТДМ «Созвездие»
Первомайского района
Актерское мастерство на уроках вокала**

Вокалист — это актер-исполнитель, инструментом которого является пение. Актерское мастерство на уроках вокала играет важную роль, так как направлено на снятие зажимов ребенка, раскрепощение, раскрытие внутреннего потенциала.

Голосовые имитации

1. Кошка (Г. Сапгир).

- Кошка, как тебя зовут?
- Мяу.
- Стережёшь ты мышку тут?
- Мяу.
- Мяу, хочешь молочка?
- Мяу.
- А в приятели - щенка?
- Фрр!

2. Ночной лес (С. Пшеничных).

Лес ночной	Кто-то ухал
Был полон звуков:	И кричал,
Кто-то выл,	И глазищами
А кто - мяукал,	Вращал,
Кто-то хрюкал,	Ну а кто-то
Кто-то топал,	Тихо-тихо
Кто-то крыльями	Тонким голосом
Захлопал.	МОЛЧАЛ!

2. 3. Ослик (С. Коротаева).

- 3. – Ослик грустил... – И-а
- Хвостик потерял вчера.
- 4. Он бродил... Дети: (цокают язычком)
- 5. – И вздыхал Дети: (вздыхают)
- 6. – А нашел – закричал... – Ура! И-а!
- 7. 4. Кислые стихи (Э.Мошковская)

Встало солнце кислое,
Смотрит - небо скисло,
В кислом небе кислое облако
повисло...
И спешат несчастны кислые
прохожие

И едят ужасно кислое мороженое...
Даже сахар кислый!
Скисло всё варенье!
Потому что кислое было
настроение.

5. **«Великан и мышь»** А. Фройнберг.

Тсс! Тихо! Слушайте, ребята!
Жил великан один когда-то.
Во сне вздохнул он что есть сил
И мышь живую! проглотил.
Бедняга прибежал к врачу:
Я мышку съел! Я не шучу!
Помилуйте, какие шутки,
Она пищит в моем желудке...

Был врач умнейший человек,
Он строго глянул из-под век:
Откройте рот, скажите "А".
Живую мышь? Зачем? Когда?
Сейчас? Так что же вы сидите!
Идите кошку проглотите!

7. **«Два щенка щека к щеке грызли щетку в уголке»** – с разными эмоциями.

8. **Двигательные импровизации** под музыку. Дети под музыку импровизируют, представляя себя разными героями, после окончания музыки рассказывают – кем были, какого цвета и т.д.

Игры

9. **Игра «Животные»:** на листочках написаны названия животных, дети по очереди вытягивают листок, читают про себя название животного и изображают его (или второй вариант – изображают, как гладят это животное), остальные дети угадывают название животного.

Кошка	Злая собака	Змея
-------	-------------	------

Мышка	Ёжик	Слон
Лошадь	Заяц	Жираф
Медведь	Курица	Лиса

10. Игра «Превращения» (для малышей). Дети встают в линию, повернувшись спиной к педагогу. Педагог говорит, в кого превращаются дети, например, в злого льва, дети одновременно поворачиваются к педагогу и изображают льва, затем опять отворачиваются.

Превращения: злой лев, трусливый заяц, хитрая лиса, веселый воробышек, ленивый медведь, грустная кошка.

11. Игра «Воображалки». Передавать по кругу предмет, например мяч, представляя, что это не мяч, а разные предметы, и изображать реакцию на эти предметы: мяч, хрупкая ваза, тяжелая гиря, кусок льда, воздушный шарик, липкий мед, горячая картошка, спящий котенок, мяч, упавший в грязь.

12. Инсценировка пословицы (для старших): сыграть небольшую сценку, иллюстрирующую пословицу, остальные должны понять, что это за пословица.

Семь раз отмерь – один отрежь.	Аппетит приходит во время еды	Баба с возу — кобыле легче
Без труда не вынешь (и) рыбку из пруда	В тесноте, да не в обиде	В тихом омуте черти водятся
Время — деньги	Гусь свинье не товарищ	Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать

13. «Превращение предмета». Цель: Развивать сообразительность, воображение и фантазию. Ход игры: Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов: а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.; б) маленький мячик — яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.; в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

14. «Король». Развивать действия с воображаемыми предметами, умение действовать согласованно. Ход игры: Выбирается с помощью считалки на роль короля ребенок. Остальные дети — работники распределяются на несколько групп (3 — 4) и договариваются, что они будут делать, на какую

работу наниматься. Затем они группами подходят к королю. Работники. Здравствуй, король! Король. Здравствуйте! Работники. Нужны вам работники? Король. А что вы умеете делать? Работники. А ты отгадай! Дети, действуя с воображаемыми предметами, демонстрируют различные профессии: готовят еду, стирают белье, шьют одежду, вышивают, поливают растения и т.п. Король должен отгадать профессию работников. Если он сделает это правильно, то догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится королем.

15. «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.

16. «Пальма». Цель: Напрягать и расслаблять попеременно мышцы рук в кистях, локтях и плечах. Ход игры: «Выросла пальма большая-пребольшая»: правую руку вытянуть вверх, потянуться за рукой, посмотреть на руку. «Завяли листочки»: уронить кисть. «Ветви»: уронить руку от локтя, «вся пальма»: уронить руку вниз. Упражнение повторить левой рукой.

17. «Мокрые котята». Цель: Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться врассыпную мягким, пружинящим шагом. Ход игры: Дети двигаются по залу врассыпную 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 «капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

18. «Зернышко». Цель: Тренировать веру, фантазию и пластическую выразительность. Ход игры: Дети распределяются на зрителей и исполнителей. Каждый ребенок представляет себя маленьким зернышком какого-либо растения. Дети сидят на корточках (голову прижать к коленям и обхватить себя руками). В заданном ритме из зернышка пробивается

расточек, он тянется к солнышку, растет, выпускает листочки... Зрители пытаются определить, что за растение выросло из каждого зернышка.

19. Игра – этюд «Одно и то же по – разному». 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.

1 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.

2 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.

3 группа — задание «бежать». Возможные варианты:

- а) бежать, опаздывая в театр;
- б) бежать от злой собаки;
- в) бежать, попав под дождь;
- г) бежать, играя в жмурки и т.д.

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

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

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

- а) кошку;

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