

Игры на развитие образа, импровизации и творчества в танце.

«Танец с предметом»

Участники встают парами. Кто остался без пары, тот танцует с предметом. Играет музыка, все танцуют. Как только остановилась музыка, каждый участник должен поменяться парой, кто остался без пары, тот танцует с предметом.

«Подари цветок»

Участники встают по парам. Один участник кавалер, а другой - дама. Все встают друг против друга по кругу, в середине ваза с цветами (цветов меньше на один, чем пар в зале). Играет музыка, все танцуют, при остановке музыки кавалер должен подарить цветок даме, кто из них не подарит цветок, выходит из игры и забирает с собой цветок. Так и играют до тех пор, пока не останется одна пара, которая и становится победителем, а кавалер самым элегантным.

«Веселая зарядка»

Ведущий рассказывает, а все остальные показывают. «Чтобы машина заработала, надо завести мотор. Спящий человек похож на выключенную машину (дети «спят»). Каждый из вас - хозяин своего тела. Вы можете его «завести» и «выключить». Давайте попробуем. Вы - проснувшиеся котят-потянните лапки, выпустите когти, поднимите мордочки. А сейчас вы упавшие на спину божьи коровки. Лапки кверху, постарайтесь перекатиться со спины на лапки. А вот вы - крадущиеся в джунглях тигры. Станем осенними листочками, качающимися на ветру. Полетаем, как оторвавшийся листок. Вдохнем поглубже и превратимся в воздушный шар, попробуем подпрыгнуть и взлететь плавно и мягко. Тянемся вверх, как жирафы. Попрыгаем как кенгуру, чтобы стать такими же ловкими и сильными. А теперь мы маятники - тяжелые, громоздкие, покачаемся из стороны в сторону. А сейчас мы пилоты, заведем мотор самолета, расправим крылья и полетаем. Какая из ваших ног сегодня больше и выше прыгает? А сколько раз вы сорвете цветы? Молодцы.

«Зеркальный танец»

Участники разбиваются на пары. Звучит музыка. Один из пары - зеркало, он с наибольшей точностью старается повторить танцевальные движения другого. Затем пары меняются ролями.

«Танец пяти движений»

Для выполнения движений необходима запись с музыкой разных темпов, продолжительностью 1 минута каждого темпа.

1. «Течение воды» - плавная музыка, текучие, округлые, мягкие, переходящие одно в другое движения.
 2. «Переход через чашу» - импульсивная музыка, резкие, сильные, четкие, рубящие движения, бой барабанов.
 3. «Сломанная кукла» - неструктурированная музыка, хаотичный набор звуков, вытряхивающие, незаконченные движения (как «сломанная кукла»).
 4. «Полет бабочек» - лирическая, плавная музыка, тонкие, изящные, нежные движения.
 5. «Покой» - спокойная, тихая музыка или набор звуков, имитирующих шум воды, морской прибой, звуки леса - стояние без движений, «Слушание своего тела».
- Замечание: После окончания упражнения поговорите с детьми, какие движения им больше всего понравились, что легко получилось, а что с трудом.

«Дискотека кузнечиков»

Ведущий предлагает все превратиться в кузнечиков попры./нчиков. Звучит ритмичная, задорная музыка, Кузнечики высоко подпрыгивают, сгибают лапки, лягаются, весело скачут по полю.

«Сочини свой танец»

Ведущий встает в центр круга. В такт музыке (быстрой или медленной) он выполняет несколько танцевальных движений, все остальные копируют его танец. Затем он дотрагивается до любого участника, тот выходит в центр, сочиняет свой танец, и далее по кругу.

«Подари движение»

Участники встают в круг. Звучит веселая музыка. Ведущий начинает танец. Выполняя какие-либо однотипные движения. Затем кивком головы он дает знак следующему начинать свои движения в такт музыке, и далее подобное продолжается по кругу

«Свободный танец»

Детям предлагается под музыку с закрытыми глазами танцевать, выполняя любые, какие им хочется, движения, не мешая друг другу. Замечание: Ритм, громкость музыки лучше периодически менять.

«Водный карнавал»

Ведущий предлагает побывать на празднике у морского царя. Все превращаются в рыбок, морских звезд, русалочек, ракушек, крабов, морских коньков и т.д. Звучит веселая музыка - морские обитатели, лежа на полу или стоя, начинают свой карнавал. Морской царь хвалит особо понравившихся.

«Снежинки»

Группа детей делится на «снежинки» и «ветры». «Ветры» сидят, «снежинки» разбегаются по залу. Ведущий говорит «дуют ветры», дети, которые изображают «ветры»-дуют, а «снежинки» двигаются по залу: танцевальным бегом с плавными движениями рук, кружатся. Ведущий говорит «Мороз»-«снежинки» приседают-замерзают и т. д.

«Филин»

Ведущий говорит «день» дети исполняют повороты головы вправо, влево; ведущий говорит «ночь»-дети взмахивают руками-«крыльями», опуская их вниз; произносят при этом протяжно «у...ф».

«Тряпичная кукла»

С начало знакомятся с тряпичной куклой, у которой все конечности мягко подвижны. Научить ребенка также расслабляться с начало на полу, а потом стоя.

«Шарик»

Надуваем шарик шилоко лаводя руки во II позицию и медленно перевести руки в III позицию. Вдруг «шарик» лопается - хлопнуть в ладони, опуститься резко вниз и присесть

«Цветы»

Каждый бутончик склониться бы рад Направо, налево, вперед и назад От ветра и зноя бутончики эти Спрятались живо в цветочном букете.

«Кто как передвигается»

1. Дети стоят в кругу, ведущий называет животных, птиц и показывает их изображения, спрашивает, как они двигаются, а дети стараются движениями ответить на вопросы.
2. Разделиться на две команды. Первой команде ведущий показывает картинку с животным, затем эти дети в движении стараются показать изображенного животного другой команде, а те должны угадать и наоборот.

«Бабочка, журавль, лягушка»

Ведущий называет «Бабочка» - дети взмахивают крыльями, «Журавль» - дети стоят на одной

ноге, «Лягушка» - прыгают.

«Скульптор»

Дети встают в круг. Ведущий - скульптор - в центре. Дети идут по кругу, подражают движениям скульптора. Как только скульптор останавливается и хлопает в ладоши, все тоже замирают, изображая статую. Изобразивший лучшую статую становится скульптором.

«Джаз тела»

Танцующие встают в круг. Звучит ритмичная музыка. Ведущий показывает порядок выполнения движений. Сначала двигается голова и шея в разные стороны, вперед и назад. Затем только плечи, то вместе, то попеременно, то вперед, то назад, то вверх, то вниз. Далее - движение рук в локтях, потом в кистях. Следующее движение бедрами, затем коленями, ступнями. А теперь надо постепенно прибавлять каждое движение по порядку : голова + плечи + локти + кисти + кисти + бедра + колени + ступни. В конце упражнения надо стараться двигаться всеми этими частями тела одновременно.

«Походка и настроение»

Ведущий показывает движения и просит изобразить настроение: «Покапаем, как мелкий дождик, а теперь с неба падают тяжелые большие капли. Полетаем, как воробей, а теперь - как чайка, как орел. Походим как старая бабушка, попрыгаем, как веселый клоун. Пройдемся, как маленький ребенок, который учиться ходить. Осторожно подкрадемся, как кошка к птичке. Пошупаем кочки на болоте. Задумчиво пройдемся, как рассеянный человек. Побежим навстречу маме, прыгнем к ней на шею и обнимем ее.

«Воздушный бал»

Ведущий предлагает превратиться в птиц, бабочек, стрекоз. Звучит спокойная музыка. Танцующие летают, кружатся, прыгают высоко вверх. Всем легко, весело.

«Найди свою пару»

Играющие становятся в круг парами, лицом в сторону движения, и берутся за руки. Под веселую, танцевальную музыку идут по кругу, танцуя кто как умеет. Внезапно ведущий подает сигнал, все опускают руки, и те, кто находится во внутреннем круге, быстро поворачиваются и продолжают двигаться в обратном направлении. Спустя некоторое время ведущий подает второй сигнал, по которому каждый играющий находит свою пару и, не останавливаясь, продолжают двигаться по кругу.

«Зверюшки, наострите ушки»

Ребята стоят в кругу, взявшись за руки. Ведущий проходит по кругу и разъединяет его в нескольких местах. Из образовавшихся звеньев создаются маленькие кружочки - домики заек, белок, лисят, мишек. Под музыку ведущий проходит мимо зверят, стоящих в домиках, и предлагает им следовать за собой. Белки передвигаются быстро, семеня ногами, зайцы - мелкими прыжками, мишки - тяжело ступая, переваливаясь с ноги на ногу, лисята - мягкой, вкрадчивой походкой. Образовав общий круг все пляшут. Неожиданно ведущий говорит: «охотники идут!». Зверята бегут на свои места и стараются как можно скорее образовать кружки (домики). Группа, которая это делает быстрее других, выигрывает

«Найди свою пару»

Играющие становятся в круг парами, лицом в сторону движения, и берутся за руки. Под веселую, танцевальную музыку идут по кругу, танцуя кто как умеет. Внезапно ведущий подает сигнал, все опускают руки, и те, кто находится во внутреннем круге, быстро поворачиваются и продолжают

двигаться в обратном направлении. Спустя некоторое время ведущий подает второй сигнал, по которому каждый играющий находит свою пару и, не останавливаясь, продолжают двигаться по кругу.

«Карусель»

Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольцо (концы веревки связаны). Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее правой рукой, ходят по кругу со словами: Еле-еле, еле-еле, завертелись карусели, А потом кругом-кругом, все бегом-бегом-бегом. Играющие двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут.

По команде ведущего «поворот!» они быстро берут веревку в другую руку и бегут в противоположную сторону. Тише, тише, не спешите! Карусель остановите. Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра! Движения карусели постепенно замедляются и с последними словами прекращаются, играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке танцуют кто как умеет. По сигналу они вновь спешат сесть на карусель и игра возобновляется.

«Совушка»

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные - жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: «день наступает- все оживает» все бегают по кругу, совушка в это время спит, т.е. стоит в середине круга, закрыв глаза. Когда же ведущий говорит: «ночь наступает, все замирает» все дети останавливаются и стоят неподвижно, совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех кто шевелится или смеется и уводит их к себе в гнездо, он тоже становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

«Идет коза по лесу»

Шла коза по лесу, по лесу, по лесу

Нашла коза принцессу, принцессу, принцессу.

Давай коза попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Когда коза находит принцессу, ребенок принцесса выходит в центр круга, а после всего стихотворения становится козой.

«Успей передать»

Играющие выстраиваются в круг. В руках у двух детей платок. Под музыку платок начинают передавать из рук в руки. Как только музыка обрывается, передача прекращается, и тот, у кого в этот момент окажется в руках платок, выходит в центр круга и под хлопки детей танцует известные движения. Затем игра продолжается дальше.

«Музыкальные

змейки»

Играющие разбиваются на 3-4 команды по количеству участников команды. Они выстраиваются в колонны по одному параллельными рядами. Каждой команде предлагается музыка под которую они танцуют по всему залу. С началом другой музыки дети должны вернуться на свои места.

Игры-превращения, развивающие творчество

1. Космос

Цели: развитие внимания, двигательной реакции, творческого воображения.

Дети встают в круг взявшись за руки и подняв их двигаются по кругу («черная дыра»). Несколько детей («космические корабли») двигаются за кругом и в кругу. Когда музыка становится громче, «черная дыра» старается поймать «космические корабли», сужая круг.

2.Акула и рыбки

Цели: развитие творческих способностей в танцевальной импровизации; развитие умения держать статичные позы. Играет громкая музыка. Дети «рыбки» танцуют и будят «акулу» своим танцем. Музыка становится тише. «Рыбки» замирают в статичных позах. «Акула» выплывает на охоту. «Съедает» тех, кто шевелится.

3.Бабочки

Цели: развитие творческих способностей в танцевальной импровизации, изучение точек зала. Дети импровизируют в образе бабочек. С остановкой музыки они «опускаются на цветок» в направлении, заданном педагогом (точки зала по А.Я.Вагановой)

4.Составь

букетик

Цели: развитие творческих способностей в танцевальной импровизации, развитие умения заканчивать движение вместе с остановкой музыки.

Дети импровизируют распускание и танец цветка. Когда музыка останавливается, собираются все в один букет.

5.Зоопарк

Цели: развитие умения точно повторять и самостоятельно придумывать движения. Дети встают в круг. Один ребенок в центре показывает движениями любого животного. Все повторяют эти движения. С остановкой музыки называют показанное животное.

6.Осенний

листопад

Цели: развитие творческого воображения, умения заканчивать движения вместе с музыкой, импровизировать.

Дети закрывают глаза и представляют себя разноцветными листочками, кружащимися под музыку. Открыв глаза импровизируют танец листьев. В финале плавно опускаются на пол.

7.Заводные

игрушки

Цели: развитие умения передавать образ и характер персонажа и придумывать движения в соответствии с образом; развитие умения останавливаться вместе с музыкой и держать статичные позы. Музыка звучит – игрушки танцуют. Музыка останавливается – игрушки встают в коробочки и замирают в статичных позах.

8.Потанцуй

всем

телом

Цели: формирование контроля за движениями, развитие координации движений.

Звучит веселая музыка. Педагог называет, чем танцевать. Например, «носиком +правым локтем +коленями»

9.Деревянные

и

тряпичные

куклы

Цели: развитие умения придумывать движения в соответствии с заданным образом и двигаться под музыку своего персонажа. Дети делятся на деревянных кукол и тряпичных. У каждой своя музыка. Танцуют, услышав свою музыку. Потом меняются.

10.Волшебная

палочка

Цели: развитие умения самостоятельно подбирать движения в соответствии с

с

образом.

Один ребенок («волшебник») взмахивает волшебной палочкой и превращает других ребят в кого хочет и они под музыку танцуют в этом образе. «Волшебник» передает палочку тому, чей танец ему больше понравился и тот становится «волшебником».

«Танцевальный

номер»

Следующая игра представляет собой конкурс на самый лучший танец. Предварительные приготовления заключаются в том, что все желающие

принять в ней участие должны разделиться на две команды числом от трех до восьми.

Каждая команда должна продумать свой номер, то есть коллективный танец. Оценивать будут судьи, которых следует выбрать заранее. Конечно же, для того чтобы танцевальный номер был таким, каким он и должен быть, необходимо музыкальное сопровождение. Участники сами определяют, какой именно мелодией они хотели бы сопроводить свой танец, – записью популярной музыки, классических произведений или же, напротив, авангардной музыки. В общем, здесь опять необходима изрядная фантазия. Ведущий может выступить в качестве художественного руководителя. И, конечно же, ему необходимо проследить за временем, отведенным на подготовку танца. Самым оптимальным вариантом является подготовка в течение 10—15 минут.

Можно готовить танец специально к какой-то дате, подобно концертному номеру. В своем роде это тоже игра, которую наверняка оценят все веселые люди. Кстати, и сами танцы могут быть шуточными, что только приветствуется.

«Ходим кругом»

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри него. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:

Ходим кругом, друг за другом.
Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля (Саша, Ира или др.) нам покажет,
Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-либо смешную позу). Все игроки должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в круге и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим. Игра повторяется, хоровод движется в другую сторону.

«Хоровод»

Для детей от 5 лет, так как здесь могут использоваться только детские песни. Число – не менее 4 человек.

Дети встают в хоровод (в круг), берутся за руки и начинают движение. Ведущий запекает песню, следующую строчку поет стоящий рядом с ведущим (с той стороны, в которую движется хоровод), так продолжается до тех пор, пока песня не закончится. Тот, кто пропел последнюю строчку, запекает новую песню.

Можно петь только припев или куплет, если число игроков ограничено. Так в игре будет задействовано больше песен за более короткий срок. Игра усложняется, если возраст игроков это позволяет. Хоровод можно вести в разные стороны, в зависимости от этого и песня будет исполняться либо правильно, либо с конца к началу. Если хоровод идет по часовой стрелке, то песня исполняется как положено, если против часовой стрелки – ее исполняют с конца. В этом случае нужно еще и быстро отреагировать и не сбиться со строки. Тот, кто спел не ту строчку, выбывает из игры. Двигаясь в обратную сторону, можно петь только ту песню, которую уже исполняли правильно, чтобы участники могли вспомнить ее всю. Выбираются песни, знакомые всем.

«Подражание»

Формирование образного мышления и развитие эмоциональности

Эта игра хорошо развивает способность к перевоплощению. Ребенок должен под музыку изобразить различных животных. Но для этого сначала нужно обучить его различным подражательным движениям. Образ медведя. Медведь ходит вперевалку, тяжело подтягивая ногу. Колени слегка согнуты, ступни ставит косолапо (носками внутрь). Корпус для сохранения равновесия несколько откинут назад, голова поднята. Передние лапы (руки) согнуты в локтях, слегка разведены в стороны, кисти свисают мягко, пассивно. При ходьбе медведь поворачивает голову, как бы приносящаяся и прислушиваясь к окружающему. Образ коня. Движение: галоп вперед или бег и шаг с высоким подниманием ноги и сгибанием колена. При этом движении нога немного выпрямляется в подъеме и ставится на пол с ударом носка. Колени поднимаются вверх четким движением, как можно выше. Образ птички. Полет птиц – легкий бег, руки – «крылья» раскрыты в стороны. Нужно обратить внимание детей на то, что крылья у птичек мягкие. Иначе дети резко выпрямляют локти и напрягают плечи, а это нарушает цельность образа, утяжеляет бег и мешает правильному дыханию. Подражательные движения рекомендуется выполнять под музыку – быструю или медленную, громкую или тихую либо под неожиданно сменяющиеся друг друга мелодии, требующие от игроков проявления мгновенной реакции и способности быстро подстраиваться.

«Зайки идут в гости»

Развитие эмоциональности

Эта игра научит детей передавать в движениях содержание текста песни, изменять движения при смене одного музыкального настроения другим, разовьет быстроту реакций, а также активность детей и эмоциональные реакции.

В игре используется музыка А. Гедике «Колыбельная» (фрагмент), М. Красева «Серый зайка умывается», русская народная песня «Зайка». Автор Р. Френкель.

Дети, изображающие зайчиков, находятся в «домике», образованном из 6—7 стульев, поставленных кругом на некотором расстоянии друг от друга. Под «Колыбельную»

А. Гедике «зайки» спят. Во время вступления к песне «Серый зайка умывается» «зайки» просыпаются, встают. Под пение взрослого «зайки» выполняют движения в соответствии с текстом песни. При исполнении проигрыша песни «зайки» выглядывают из «домика» и смотрят, не идет ли «волк». Под музыку русской народной песни «зайки» выходят из «домика» и прыгают на двух ногах вокруг него. На последние два такта музыки появляется «волк» (кто-то из взрослых или ребенок, старший по возрасту).

«Зайки» убегают в «домик».

«Медведь и зайцы»

Музыка, под которую будут двигаться «зайцы», – любая полька или другая танцевальная мелодия. Можно использовать русскую народную песню «Зайка» в обработке Н. Римского-Корсакова. Движения медведей могут сопровождаться пьесой Е. Тиличеева «Медведь». Эта игра прекрасно развивает как образное мышление ребенка, так и эмоциональность. Исполняя роли зверей, дети научатся согласовывать движения с музыкой. Эта игра развивает также выразительность движений. Все дети – «зайки», один – «медведь». «Зайки» сидят на стульях (в норках) у стены, «медведь» помещается в одном из углов комнаты (в берлоге).

Под польку дети выпрыгивают из «норок» и двигаются по всей площадке, подражая разным движениям зайцев: бегают, прыгают на двух ногах. С началом пьесы «Медведь» из «берлоги» выходит «медведь» и ходит по площадке, тяжело переваливаясь. «Зайцы» при появлении «медведя» убегают в свои «норки».

В игре может быть и другое распределение детей: 5—6 «медведей», остальные «зайки», а можно разделить группу пополам – на «зайчиков» и «медведей». В последнем варианте выделите «мать-зайчиху» и «медведицу». «Зайцев» можно расположить в «норах» группами (по 3—4 человека) в разных местах комнаты. Иногда следует повторить музыку «зайцев» или «медведей» два раза подряд, чтобы дети внимательно прислушивались к началу мелодии.

Предварительно разучите с детьми движения «зайцев» и «медведей». При повторном проведении игры следите, чтобы роли у детей менялись. «Кот и мыши»»

Благодаря этой игре у детей обостряется эмоциональная реакция на внезапные динамические контрасты. Дети учатся передавать образы в характере движений. Передавая образ мышей, они учатся двигаться бесшумно, стремительно убегать. Правила игры – «не трогать кота и не убегать раньше времени» – требуют от детей проявления выдержки и контроля над своими эмоциями.

В качестве музыкального сопровождения можно использовать пьесу Т. Ломова «Кот и мыши». Автор Е. Дубянская. Кто-то из детей играет роль кота. «Кот» сидит на корточках или свернувшись на стуле у одной из коротких стен комнаты. Глаза у «кота» закрыты. Остальные дети выступают в роли мышей, расположившихся у противоположной стены, в «норе» (за чертой, ограничивающей безопасную для «мышей» территорию).

Звучит музыка: такты с 1 по 12 исполняются тихо. «Мыши» тихонько выходят из «норы», бесшумно двигаются по комнате в разных направлениях («ищут пищу»). «Кот» делает вид, что спит. Трогать «кота» запрещается. Звучат такты 13—16. «Кот» под громкую музыку открывает глаза, вскакивает и ловит «мышей», которые стремительно убегают обратно в свою «нору». Пойманные «мыши» садятся в стороне на стулья. Игра повторяется. По окончании игры непоиманные «мыши» идут выручать пойманных. Дети – «мыши» – могут ходить на носках или бегать, подражая беззвучному, суетливому движению мышей. Громкое звучание последних тактов передается стремительностью бега. При разучивании игры «кота» исполняет взрослый. Такты 1—8 можно иногда повторять, чтобы дети не привыкали к одинаковой продолжительности музыки.

«Поездка в город»

В этой игре раскрывается программа музыкального произведения. Играя, дети передают его содержание и образы в движении. Первая часть игры – «идет поезд» (такты 1—44). До начала музыки дети строятся колонной по одному. Ребенок, стоящий впереди, – «паровоз». Музыка В. Герчика. «Поездка за город». Автор С. Руднева.

Такты 1—4. «Отправление поезда». «Гудок» – «машина» начинает «работать». На такты 1—2 дети стоят неподвижно, на следующие 2 такта делают медленный шаг на месте.

Такты 5—41. «Поезд» начинает идти вперед, очень медленно. Затем, в соответствии с указаниями в нотах, движение ускоряется, переходит на бег, снова замедляется и, наконец, останавливается. Руками дети делают

круговые вращения, имитируя движения колес.

Такты 42—44. «Поезд» остановился, раздается «гудок паровоза».

Вторая часть игры – «Прогулка на полянке» (такты 45—64).

Такты 45—48. «Приехали на станцию, вышли из поезда, разбежались по полянке». Дети разбегаются по всей комнате.

Такты 49—56. «Дети гуляют по зеленой полянке, ищут в траве землянику»: дети ходят осторожными шагами, осматриваются по сторонам, «стараясь не раздавить спрятавшиеся в траве ягоды». На такте 56, «увидев кустик земляники», останавливаются и приседают около него или подбегают к нему.

Такты 57—64. «Собирают землянику», на «раз» каждого такта «срывают ягоду», на «два» – «кладут» в ладошку или в рот.

Такты 49—64 повторяются еще раз, с теми же движениями.

Затем снова повторяется музыка «поезда».

Такты 1—4. «Гудок паровоза». Дети, услышав «гудок», бегут на то место комнаты, куда раньше «пришел поезд», и строятся за «паровозом», который встает теперь лицом в другую сторону (так, чтобы «поезд» пошел в обратном направлении).

На первом аккорде такта 2 руководитель выдерживает длительную фермату, давая детям возможность построиться в колонну.

Такты 5—41 повторяются без изменений – «поезд идет в обратном направлении, дети отправляются домой».

При разучивании игры «поезд» строится и идет только в одном направлении, в дальнейшем вносятся усложнения. Обе части игры можно разучивать по отдельности, как самостоятельные игровые упражнения. Взрослый должен следить за тем, чтобы дети все время ясно понимали содержание своих действий. Например, «срывая ягоду», дети должны представить себе кустик земляники и размер срываемой ягоды, чтобы движения их пальцев соответствовали содержанию образа. Именно это и будет способствовать развитию образного мышления. Взрослый должен напомнить детям, как растет земляника, какая она красная, сочная, как осторожно ее надо срывать, и таким образом постепенно направляет и «будит» память и воображение ребенка.

Не следует стремиться к единообразию движений детей во второй части игры, надо предоставить им возможность по-разному передавать содержание игры в соответствии с музыкой и помогать им в этом. «Лётчики, следите за погодой»

Игра воспитывает у детей умение внимательно слушать музыку во время движения, быстро реагировать на изменение ее характера, ориентироваться в пространстве. Развивает образное мышление, учит эмоционально реагировать. Автор Е. Соковнина. Дети находятся у своих стульев или у стен комнаты, изображая «самолеты на аэродромах».

Такты 1—8. Дети – «летчики» – бегают по всей комнате («летают на самолетах») в любом направлении. Такты 9—10. «Летчики» возвращаются на свои «аэродромы». Затем игра повторяется с другим окончанием. Такты 1—5. «Летчики» бегают («летают») в любом направлении. Вместо 6—10 тактов играется второе окончание. Надвигается «буря» (такты 2-й вольты). «Летчики приземляются» на том месте, где их застала «буря» (такт 9) и «пережидают ее».

Первое и второе окончания музыки следует сменять произвольно. Руководитель привлекает внимание детей к различному характеру двух

окончаний музыкального произведения, не приучая к постоянной их последовательности.

«Дуда»

В игре используется музыка Ан. Александрова «Дуда». Игра способствует формированию умения исполнять плясовые движения в соответствии с содержанием текста и характером мелодии. Реакция детей изменяется с изменением характера музыки. Дети стоят свободной группой лицом к находящемуся перед ними взрослому. Ноги слегка расставлены. На слова: «Как без дудки, вот беда, ходят ноги не туда» – взрослый и дети слегка покачиваются с ноги на ногу (на каждую четверть).

На слова: «А как дудочку почуют – сами ноженки танцуют» – дети, подбоченившись, пружинно полуприседают (два раза на такт). На повторении этих слов они легко прыгают на двух ногах. На конец песни дети кружатся, подняв руки в стороны-вверх. С последним аккордом хлопают в ладоши или присаживаются на корточки.

«Повтори ритмический рисунок»

Для детей от 5 лет. Необходимо сделать карточки с разным ритмическим рисунком на всех участников.

Правила игры заключаются в том, что каждый из детей выходит и показывает свою карточку, прохлопывая ритмический рисунок, который изображен на ней. Сначала это делает руководитель. Остальные дети запоминают его, затем ведущий закрывает свою карточку, а дети должны прохлопать или простучать этот ритмический рисунок. Далее выходит другой участник и показывает свою карточку с другим ритмическим рисунком, и т. д., пока все дети не выполнят задания. Ритмический рисунок представляет собой изображение нот разной длительности без нотного стана. Значит, дети должны, прохлопывая рисунок, произносить ноты. Они кладут ногу на ногу, ладонь левой руки лежит на колене, правой рукой они прохлопывают на ладони левой руки ритмический рисунок.

Ноты разной длительности произносятся следующим образом: четвертная нота – та (поглаживающий хлопок правой рукой, замах большой); восьмая нота, равная по длительности половине четвертной, – ти (ладонь правой руки принимает полукруглую форму, участвуют только пальцы правой руки, хлопок беззвучный, почти без замаха); две восьмых – ти-ти (удар два раза, без замаха); восьмая с точкой (пунктирный ритм) – ти-с; шестнадцатые ноты (обычно используют две шестнадцатых) – ти-ли-ти-ли (руки поднимаются, ладони принимают такую форму, как будто держат шарики, кисти немного выгнуты назад, движение напоминает выкручивание лампочки); половинная нота, равная по длительности четвертной + 1 восьмая, – та (жест четвертной ноты, только немного дольше); целая нота, равная по длительности двум четвертным, – та (тот же жест, ладонь еще дольше задерживается на ладони левой руки). Можно ритмический рисунок просто простучать каким-нибудь предметом (карандашом, ручкой и др.), одновременно произнося длительности.

Руководитель должен следить за тем, чтобы все дети произносили и прохлопывали рисунок правильно. Можно простучать ритмический рисунок каждому игроку индивидуально. Если ребенок не справляется с заданием (не запомнил или неверно прохлопал), нужно задание повторить или предложить другой, более простой ритмический рисунок. Необходимо повторять

упражнение несколько раз, чтобы ребенок в конце концов запомнил ритмический рисунок и смог его воспроизвести, уже не глядя на карточку. Победителей в этой игре нет. Она развивает у детей способность запоминать показанный рисунок и точно его воспроизводить, а также развивает чувство ритма. Если отмечать победителя, у ребенка можно отбить желание научиться понимать ритмический рисунок и тем самым затормозить развитие музыкальных способностей.