

<p>Игра «Кто ближе?» Один ребенок становится близко к остальным детям, другой - подальше. Это ведущие. Они несколько раз переходят с места на место. Дети определяют, кто из «ведущих» в данный момент стоит к ним ближе.</p>	<p>Игра «Встали в круг!» Под музыку дети расходятся по всему пространству класса или группы. Можно добавить элемент воображения (гуляют в лесу, собирают ягоды, играют в снежки и т.д.). При счете «раз, два, три» ребята должны быстро встать в круг, выбрав для себя любое место или же зафиксированное заранее.</p>
<p>Игра «Я – портрет». Ребенок воображает себя нарисованным на портрете. Его задача – выбрать для себя фон, на котором он хотел бы быть изображен. Остальные угадывают этот фон и называют его. Например: Витя на фоне розовой стены, Ира на фоне окна, Таня недалеко от двери и т.д.</p>	<p>Игра «Замри!» Ребята исполняют некий пластический этюд на заданную тему. При слове «Замри!» они застывают в тех позах, в каких их застал этот возглас. В данном случае пластический этюд переходит из динамической формы в статическую, то есть дает детям представление об относительности движения и покоя, развивает координацию движений.</p>

Игра «Смена кадров».

В основе этой игры лежит кинематографический прием смены кадров. Под музыку ребята создают ситуативный динамический этюд. При смене музыкального образа меняется заданная ситуация, в соответствии с которой должен измениться и пластический рисунок. Дети как бы переносятся в новую обстановку, то есть принимают новые предлагаемые обстоятельства и создают образ, соответствующий им.

Игра «Подвижные орнаменты»

Под музыку дети, перестраиваясь, формируют композиции: круги, змейку, квадрат, линии и т.д.

Игра «Составляем орнаменты».

Дети «составляют орнаменты» - встают в шеренгу, чередуясь: мальчик – девочка – мальчик; мальчик – мальчик – мальчик; девочка – девочка – девочка, или девочка напротив мальчика.

Этюд для рук «Листья падают...»

Под плавную вальсообразную музыку дети руками имитируют падающие листья. Движения должны быть нерезкими, передающими скольжение предмета и мелодии. Можно усложнить задание: «Подул ветер» - меняется характер листьев, поднятых ветром.

Этюд для рук «Снег кружится».

Ассоциативное восприятие руки как снежинки должно направлять детей к ощущению легкости кистевого движения, к плавности жеста. Под музыку ребята плавно опускают руки, стараясь, передать различные состояния: медленно падает снег, снегопад, вьюга. Этюд можно развить, предложив ребятам подняться с места и продолжить его показ уже при помощи всего тела. Завершение этюда – снежинки опускаются на землю. Наблюдения приводят детей к выводу, что снежинки опускаются не все вместе, а поочередно.

Этюд для рук «Сосулька плачет».

Размеренное повторение падающих с сосульки капель надо передать при помощи ритмического движения руки. В данном этюде стоит обратить внимание на четкость и фиксированность, прерывистость и внутреннюю пульсацию движений. Можно предложить музыкальное сопровождение, в котором ритмический рисунок соответствует рисунку динамического образа.

Этюд для рук «Бегут ручьи...».

В данном этюде важно передать непрерывность движения. Под быструю скользящую музыку дети движением рук создают образ непрерывно струящихся весенних ручьев. Можно усложнить задание: пальцы – это воображаемые волны, их движения должны быть быстрыми и легкими при плавном непрерывном движении всей руки.

Этюд «Музыкальные руки».

Этот этюд рассчитан на развитие воображения и координации движений в соответствии с музыкальным образом. Под звучание музыкального произведения дети руками создают образ, эмоционально и ритмически ему соответствующим.

Игра « Чей кружок быстрее соберется?».

Дети образуют 4 кружка. В середине каждого круга стоит ребенок-ведущий, в руках у него платочки разного цвета.

1-4т. Дети идут по кругу, ведущие помахивают платочком, показывают.

5-8т. Дети хлопают, ведущие свободно пляшут.

9-16т. Все бегут по залу, ведущие машут платочком «прощаются».

17-20т. Дети свободно пляшут, в конце приседают и закрывают глаза.

Ведущие меняются местами (без музыки), и поднимают платочки.

21-24т. Дети бегут к своему ведущему и становятся вокруг него, взявшись за руки. Выигрывает тот кружок , который собрался первым.

Игра со «Звоночками».

Дети стоят в кругу. У каждого в правой руке колокольчик. В середине круга стоит воспитатель без игрушки.

1-8т. Дети бегут вправо по кругу. Воспитатель бежит влево. В конце музыки дети поворачиваются лицом в круг.

9-12т. Звонят колокольчиками.

13-16т. Кружатся. С окончанием музыки кладут колокольчики на пол.

17-24т. Повторяются движения 1-8т. С последним аккордом быстро берут колокольчики. Воспитатель старается взять чей-нибудь колокольчик. Тот, кто остался без него, идет в середину круга, он - ведущий.

Игра с погремушками

1-Дети с погремушками в руках бегают врассыпную, легко встряхивая ими.

Воспитатель стоит в середине комнаты.

2-Дети, спрятав погремушки за спину и стараясь не звенеть ими, сходятся к воспитателю.

Воспитатель тихими шагами ходит между детьми, прислушиваясь.

На последний такт дети разбегаются, воспитатель их ловит.

Игра «Заводные игрушки».

1-4т. Зайчики стоят (заводят игрушки).

5т. и до конца музыки.

Зайчики прыгают на двух ногах с небольшим продвижением вперед. На последний аккорд присаживаются.

(медвежата, лошадки, машины...)

Игра «Кот и

мышь»

Ребенок-кот сидит, закрыв глаза, на корточках или на стуле у одной из стен. Дети мыши - у противоположной стены - в норке (за чертой).

1-12т. Мыши тихо приближаются к коту. Он делает вид, что спит. Нельзя трогать кота.

13-16т. Кот открывает глаза и ловит мышей, а мыши убегают в норку.

Игра «Займи домик»

Дети стоят в маленьких кружочках – домиках. В каждом домике – птичка. В центре зала сидит птичка, которой не хватило домика.

1-Дети спокойным шагом идут вправо по кружкам, птички сидят.

2-Останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх. Все птицы летают. С окончанием музыки каждая стремится поскорее занять

<p>Пойманные мыши садятся в стороне на стулья. По окончании игры не пойманные мыши идут выручать пойманных.</p>	<p>любой домик.</p>
<p>Игра «Кто скорее возьмет Игрушку?» Дети стоят в большом кругу, в центре обруч. 1-2т. Воспитатель или кто-нибудь из детей кладет в обруч игрушку. 3-6т. Воспитатель легко бежит по кругу, выбирая 3-4 детей, слегка дотрагиваясь до плеча ребенка. 7-8т. Выбранные дети поскаками двигаются вокруг обруча с игрушкой и с окончанием музыки стараются быстро взять ее с пола. Остальные хлопают в ладоши Ребенок, первым</p>	<p>Игра «Найди себе пару». Участвует не четное количество детей. Дети стоят парами по кругу боком к центру, держась за обе руки. Расстояние между парами должно быть таким, чтобы дети, повернувшись в другую сторону, могли взяться за руки с ребенком из соседней пары. В середине круга ребенок – водящий. Он делает те же движения, что и дети в кругу. 1-2т. Дети стоят. 3-4т. Выполняют «пружинку» по 2 на каждый такт. 5т. На четыре шага поворачиваются в другую сторону и берутся за руки с ребенком из рядом стоящей</p>

<p>поднявший игрушку, становится ведущим.</p>	<p>пары. 6-8т. Повторяются движения 3-4т. с другим ребенком. 9т. Повторяются движения 5т. Дети возвращаются к своей паре. 10-18т. Все поскаками скачут в разных направлениях, стараясь не задевать друг друга. С окончанием музыки быстро берут себе пару и становятся в круг. Оставшийся без пары становится водящим.</p>
---	---

<p>Игра превращение «Деревянные и Тряпочные куклы» При изображении деревянных кукол напрягаются мышцы ног, корпуса, опущенных вдоль корпуса рук. Делаются резкие повороты всего тела вправо и влево, сохраняется неподвижность шеи, рук, плеч, ступни крепко и неподвижно стоят на полу.</p>	<p>Игра превращение «Цветочек» Потянуться вверх, напрягая до кончиков пальцев весь корпус («цветочек встречает солнышко»). Затем последовательно уронить кисти («спряталось солнышко, голова цветочка поникла»), согнуть руки в локтях («стебелек сломался»), и, освободив от напряжения мышцы спины, шеи и плеч, позволить корпусу, голове и</p>
--	---

<p>Подражая тряпочным куклам, необходимо снять излишнее напряжение в плечах и корпусе; руки висят пассивно.</p> <p>В этом положении нужно короткими толчками поворачивать тело то вправо, то влево; при этом руки взлетают и обвивают вокруг корпуса, голова поворачивается, ноги также поворачиваются, хотя ступни остаются на месте. Движения исполняются по несколько раз подряд.</p>	<p>рукам пассивно упасть вперед, слегка согнув колени («завял цветочек»).</p>
<p>Игра превращение «Веревочки»</p> <p>Поднять руки в стороны и слегка наклониться вперед, уронив свободные руки. Повиснув, они пассивно покачиваются, пока сами не остановятся. Активно раскачивать руками после падения не следует. Можно подсказать игровой образ: ронять руки, как веревочки.</p>	<p>Игра превращение «Стряхнем воду с платочков»</p> <p>Руки согнуть в локтях, ладонью вниз, кисти свисают. Движением предплечья несколько раз подряд сбросить пассивно кисти вниз. Перед этим движением полезно сжать кисти в кулаки, чтобы яснее почувствовать разницу в напряженном и расслабленном состоянии мышц.</p>

Игра превращение «Скакалочка»

Руки опустить перед собой, пальцы обеих рук переплести, корпус слегка наклонить.

Перенести через сцепленные руки сначала одну, потом другую ногу. Руки остаются за спиной. Затем, не расцепляя рук, проделать обратное движение и вернуться в первоначальное положение.

Игра «Найди свое место»

Все дети стоят в шеренге (колонне). По команде руководителя «Разойдись!» звучит веселая музыка, играющие разбегаются по площадке, бегают, прыгают, играют, передвигаются под музыку. Звучит команда: «Быстро по местам!» музыка прекращается. Все участники должны быстро занять свои места в шеренге (колонне). Руководитель отмечает тех, кто правильно занял место в строю.

2 вариант. По сигналу «На прогулку!» дети расходятся по залу и гуляют. Руководитель произносит слова: «У ребят порядок строгий, знают все свои места. Ну трубите веселее». Дети отвечают: «Тра-та-та, тра-та-та!». По сигналу дети быстро строятся в шеренгу в указанном месте. (круг, колонна...)

Игра «Нитка – иголка»

Играющие строятся в шеренгу, берутся за руки и поворачиваются в колонну. Руководитель встает впереди: он – «иголка», дети – «нитка». Куда иголка идет – туда и нитка тянется. Руководитель ведет детей по залу, что-то обходит, где-то проползает, идет «змейкой» по кругу и т.д. Водящего можно менять. Игра выполняется под музыку и без нее.

Игра «Цапля и лягушки»

Все играющие – лягушки, а один человек – цапля (стои посередине круга). Под веселую музыку лягушки начинают прыгать, квакать, веселиться. Как только музыка прекращается, лягушки приседают и не двигаются. Тех, кто пошевелится, цапля забирает к себе, и они помогают ей ловить остальных лягушек. Игра проводится несколько раз. Самые осторожные объявляются царевнами-лягушками. Выделяется лучшая цапля.

Творческая игра «Кто я?»»

Назначается водящий. Играющие разбегаются по площадке. Звучит музыка. Руководитель дает задание вспомнить, кто живет в море. Дети придумывают фигуры (рыбы, крабы и т.д.) и замирают в выбранной позе. Музыка прекращается. Водящий должен угадать, кого дети изобразили, и выбрать лучшую фигуру. Задания могут быть различными: изобразить птиц, лесных жителей и т.д.

Игра «Попрыгунчики-воробышки»

На полу обозначен круг. В центре круга водящий – ворона. За линией круга все играющие – воробьи. Они впрыгивают в круг, прыгают по кругу, выпрыгивают из него. Ворона старается поймать воробушка, когда тот находится в кругу.

Пойманный становится водящим.

Варианты. Воробьи не прыгают по кругу, а только впрыгивают и выпрыгивают; пойманные остаются в центре круга, а когда их будет четыре-пять, выбирается новый водящий.

Игра «Совушка»

Выбирается водящий – совушка. Ее гнездо находится в стороне от площадки. Играющие стоят на площадке. Совушка сидит в гнезде. По сигналу руководителя – «День наступает – все оживает» - дети ходят, бегают, подражают полету бабочек, птиц, жуков. По сигналу: «Ночь наступает – все замирает» играющие замирают, останавливаясь в той позе, в которой их застал сигнал. Совушка выходит охотиться и шевельнувшись уводит в свое гнездо. Совушка меняется через две-три игры.

Игра «Космонавты»

В разных концах зала кладут 4-5 больших обручей. Это – осадочные места ракет, готовых отправиться в полет. Кружки можно обвести контурами ракет. Перед началом игры условливается, что в одной ракете может поместиться два (или три) космонавта. Всем мест в ракетах не хватает. Дети берутся за руки, идут по кругу (можно под музыку) и хором произносят: *Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам, На какую захотим – на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!* С последним словом все разбегаются и стараются быстрее занять места (вбежать в кружок, обруч) в одной из ракет. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие свои места объявляют свои маршруты (например: Земля-Луна-Земля). Затем все собираются в общий круг, берутся за руки.

Игра «Поезд»

Все занимающиеся стоят в начерченных на полу кружочках (кружочков должно быть на один меньше, чем играющих). Одна участница изображает паровоз: он выезжает из депо (руки согнуты, пальцы крепко сжаты в кулачки). Выполняется дробный, топающий шаг по кругу. Звучит текст: *Чух-чух, чух, Пыхчу, ворчу, Стоять на месте не хочу, Колесами стучу, верчу, Садись скорее, прокачу!* Все, к кому приближается водящий, должны следовать за поездом, изображая вагончики, и выполнять те же движения, что и водящий. Когда поезд составлен, звучит музыка, и поезд набирает ход. Как только музыка прекращается, все играющие занимают кружочки. Тот, кому кружочка не хватает, становится водящим.

Игра «Найди предмет»

Играющие сидят или стоят по кругу. Назначается водящая, которая по музыке должна найти предмет. Водящая закрывает глаза, а предмет прячут у одного из играющих. Водящая открывает глаза и идет искать предмет. По мере приближения водящей к предмету сила звука возрастает, а при удалении – ослабевает. Нашедшую спрятанный предмет заменяет следующая водящая.

Игра «Воробышки»

Дети стоят в шеренге (или на своих местах – «в гнездах»). Утром воробышки просыпаются – потягиваются, расправляют крылышки, чистят клювики, выпрыгивают из гнездышек и летят. По команде «Полетели» звучит музыка, и воробышки свободно под музыку летают по залу. Как только музыка прекращается, звучит команда «В гнезда», и дети быстро занимают свои места.

Игра «Птица без гнезда»

Играющие располагаются по кругу парами в затылок друг другу (лицом к центру). Игроки внутреннего круга – гнезда – ставят руки на пояс, а игроки наружного круга – птицы – кладут руки на плечи впереди стоящим. В центре – водящий – птица без гнезда. С началом музыки все птицы в колонне по одному бегут за водящим, имитируя взмахи крыльев. Водящий движется в любом направлении на площадке. С прекращением музыки все останавливаются. По команде водящего «Птицы, в гнезда» птицы бегут к гнездам (вместе с водящим) и занимают любое из них. Игрок, оставшийся без гнезда, становится водящим. После этого играющие меняются ролями, и игра начинается сначала. Выигрывают дети, которые ни разу не были водящими.

Игра «Группа, смирно!»

Играющие стоят в одной шеренге. Руководитель, стоя лицом к играющим, подает команды. Команду нужно выполнять только в том случае, если руководитель начал ее со слова «группа». Тот, кто ошибся, делает шаг вперед, но продолжает играть. В игре отмечаются две ошибки: первая – играющий выполнил команду без предварительного слова «группа», вторая – играющий не выполнил команды, хотя она была подана правильно. Если сделавший шаг вперед вновь допускает ошибку, то он делает еще шаг вперед. В конце игры отмечаются дети, не совершившие ошибки.

Игра «Музыкальные змейки»

Все играющие делятся на три группы, построенные в колонны в определенном месте зала. Каждая колонна детей выбирает себе определенную мелодию. Например, первая группа выбирает вальс, вторая группа – польку, третья группа – танго. Выбрать можно и три разные детские песни из мультфильмов или сказок. Как только зазвучала одна из мелодий, колонна, выбравшая ее, должна двигаться по залу в любом направлении за передистоящим. Но вдруг зазвучала другая мелодия, так же действует следующая колонна, а первая останавливается в основной стойке или принимает упор присев. При звучании третьей мелодии действия команд происходят аналогично. Музыка может звучать в различном порядке. Вот звучит другая музыка, не выбранная командами, или сигнал руководителя «На свои места!», и тогда все бегут и

	<p>строятся в колонны на свое первоначальное место. Какая колонна построится раньше и не ошибется при узнавании своей мелодии, та и выигрывает.</p>
<p>Игра «День – ночь» Две команды стоят на середине площадки спиной друг к другу на расстоянии 1,5-2 м. Одна команда – день, другая – ночь. У каждой команды на своей стороне площадки дом. Руководитель неожиданно произносит «День» или «Ночь». Соответствующая команда быстро убегает в свой дом, а другая ее догоняет. Затем все встают на прежние места, а руководитель или помощники подсчитывают пойманных игроков. Игра повторяется, команды</p>	<p>Игра «Дети и медведь» 1. Звучит веселая музыка, все дети свободно двигаются по залу. Как только музыка прекращается, дети замирают. Из берлоги выходит на охоту медведь – водящий. Всех, кто шевелится, медведь забирает к себе в берлогу, самые смелые ребята могут шевелиться, но главное, чтобы этого не видел медведь. Звучит музыка – медведь убегает, а дети прыгают, бегают под музыку. Определяются самый ловкий медведь и ребята, которые не попались медведю. 2. В игре можно определять не только самых ловких, но и</p>

убегают и догоняют не по очереди, а по зову – всегда неожиданному. Выигрывает команда, которая оймает больше игроков другой команды. Варианты: играющие стоят не спиной друг к другу, а боком (в колоннах), лицом; команды называются «вороны» и «воробьи».

самых танцующих ребят. Для этого необходимо подобрать разные музыкальные отрывки – польку, вальс, хоровод. В конце игры при подведении итогов выявляются не только дети, которые ни разу не попались в лапы к медведю, но и те, кто хорошо танцевал под музыку.

Этюд для рук «Листья падают...»

Под плавную вальсообразную музыку дети руками имитируют падающие листья. Движения должны быть нерезкими, передающими скольжение предмета и мелодии. Можно усложнить задание: «Подул ветер» - меняется характер листьев, поднятых ветром.

Игра «День – ночь»

Две команды стоят на середине площадки спиной друг к другу на расстоянии 1,5-2 м. Одна команда – день, другая – ночь. У каждой команды на своей стороне площадки дом. Руководитель неожиданно произносит «День» или «Ночь». Соответствующая команда быстро убегает в свой дом, а другая ее догоняет. Затем все встают на прежние места, а руководитель или помощники подсчитывают пойманных игроков. Игра повторяется, команды убегают и догоняют не по очереди, а по зову –

	<p>всегда неожиданному. Выигрывает команда, которая оймает больше игроков другой команды. Варианты: играющие стоят не спиной друг к другу, а боком (в колоннах), лицом; команды называются «вороны» и «воробьи».</p>
<p align="center">Игра «Дети и медведь»</p> <p>1. Звучит веселая музыка, все дети свободно двигаются по залу. Как только музыка прекращается, дети замирают. Из берлоги выходит на охоту медведь – водящий. Всех, кто шевелится, медведь забирает к себе в берлогу, самые смелые ребята могут шевелиться, но главное, чтобы этого не видел медведь. Звучит музыка – медведь убегает, а дети прыгают, бегают под музыку. Определяются</p>	<p align="center">Игра «Поезд»</p> <p>Все занимающиеся стоят в начерченных на полу кружочках (кружочков должно быть на один меньше, чем играющих). Одна участница изображает паровоз: он выезжает из депо (руки согнуты, пальцы крепко сжаты в кулачки). Выполняется дробный, топающий шаг по кругу. Звучит текст: <i>Чух-чух, чух, Пыхчу, ворчу, Стоять на месте не хочу, Колесами стучу, верчу, Садись скорее, прокачу!</i> Все, к кому приближается водящий, должны следовать за поездом, изображая вагончики, и</p>

самый ловкий медведь и ребята, которые не попались медведю.

2. В игре можно определять не только самых ловких, но и самых танцующих ребят. Для этого необходимо подобрать разные музыкальные отрывки – польку, вальс, хоровод. В конце игры при подведении итогов выявляются не только дети, которые ни разу не попались в лапы к медведю, но и те, кто хорошо танцевал под музыку.

выполнять те же движения, что и водящий. Когда поезд составлен, звучит музыка, и поезд набирает ход. Как только музыка прекращается, все играющие занимают кружочки. Тот, кому кружочка не хватает, становится водящим.

Этюд для рук «Снег кружится».
Ассоциативное восприятие руки как снежинки должно направлять детей к ощущению легкости кистевого движения, к плавности жеста. Под музыку ребята плавно опускают руки, стараясь, передать различные состояния: медленно падает снег, снегопад, вьюга. Этюд можно развить, предложив

Этюд для рук «Сосулька плачет».
Размеренное повторение падающих с сосульки капель надо передать при помощи ритмического движения руки. В данном этюде стоит обратить внимание на четкость и фиксированность, прерывистость и внутреннюю пульсацию движений. Можно предложить музыкальное сопровождение, в котором ритмический рисунок

<p>ребятам подняться с места и продолжить его показ уже при помощи всего тела. Завершение этюда – снежинки опускаются на землю. Наблюдения приводят детей к выводу, что снежинки опускаются не все вместе, а поочередно.</p>	<p>соответствует рисунку динамического образа.</p>
<p>Игра «Заводные игрушки». 1-4т. Зайчики стоят (заводят игрушки). 5т. и до конца музыки. Зайчики прыгают на двух ногах с небольшим продвижением вперед. На последний аккорд присаживаются. (медвежата, лошадки, машины...)</p>	<p>Этюд для рук «Бегут ручьи...». В данном этюде важно передать непрерывность движения. Под быструю скользящую музыку дети движением рук создают образ непрерывно струящихся весенних ручьев. Можно усложнить задание: пальцы – это воображаемые волны, их движения должны быть быстрыми и легкими при плавном непрерывном движении всей руки.</p>

Игра «Займи

домик»

Дети стоят в маленьких кружочках – домиках. В каждом домике – птичка. В центре зала сидит птичка, которой не хватило домика.

1-Дети спокойным шагом идут вправо по кружкам, птички сидят.

2-Останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх. Все птицы летают. С окончанием музыки каждая стремится поскорее занять любой домик.

Игра «Кот и мыши»

Ребенок-кот сидит, закрыв глаза, на корточках или на стуле у одной из стен. Дети мыши - у противоположной стены - в норке (за чертой).

1-12т. Мыши тихо приближаются к коту. Он делает вид, что спит. Нельзя трогать кота.

13-16т. Кот открывает глаза и ловит мышей, а мыши убегают в норку. Пойманные мыши садятся в стороне на стулья.

По окончании игры не пойманные мыши идут выручать пойманных.

Игра «Нитка –

иглолка»

Играющие строятся в шеренгу, берутся за руки и поворачиваются в колонну.

Руководитель встает впереди: он – «иглолка», дети – «нитка». Куда иглолка идет – туда и нитка тянется.

Руководитель ведет детей по залу, что-то обходит, где-то проползает, идет «змейкой» по кругу и т.д.

Водящего можно менять.

Игра выполняется под

Игра «Цапля и лягушки»

Все играющие – лягушки, а один человек – цапля (стои посередине круга). Под веселую музыку лягушки начинают прыгать, квакать, веселиться. Как только музыка прекращается, лягушки приседают и не двигаются.

Тех, кто пошевелится, цапля забирает к себе, и они помогают ей ловить остальных лягушек.

Игра проводится несколько

музыку и без нее.

раз. Самые осторожные
объявляются царевнами-
лягушками. Выделяется
лучшая цапля.