**Консультация для педагогов ДОУ «Организация музыкальных игр для развития танцевально - двигательного творчества»**

Детство – волшебный и причудливый мир фантазий, игр и забав. Не надо уговаривать ребёнка играть – вся душа его стремится к увлекательному, неизвестному миру, который он познаёт и отражает в игре. Придумывает, выдумывает, сочиняет и воплощает! Как только что-то удивило или заинтересовало ребёнка – всё надо попробовать повторить, изобразить.

Одним из самых привлекательных видов изобразительной деятельности является музыкальное движение и танцы. Как ходят мышки? А как мишки? Умеет ли танцевать слон? А как танцует бабочка? Все эти вопросы легко возбуждают в ребёнке активный интерес, включают в игру и вдохновляют на двигательное творчество! Вот так летят листочки – и движения становятся плавными, легкими, слегка покачивающимися, и даже мимика помогает передать образ лёгкости, воздушности, плавного полёта, кружения. Вот так танцуют дикари – и движения становятся резкими, воинственными, ритмичными, появляется угрожающее выражение лица - можно даже покричать вволю, что особенно нравится мальчикам. А как могут танцевать часики? А как крадётся кот?.. В игре дети по-настоящему превращаются в того или иного героя - и рождается новый образ, иногда шедевр, двигательного творчества и фантазии!

Для того, чтобы эти шедевры рождались, ребёнку нужен богатый опыт движения, яркие образцы двигательного творчества. Этот опыт в детском саду накапливается на музыкальных занятиях: сначала при повторении движений за взрослым, затем в самостоятельном исполнении, при грамотном содействии воспитателя. Одним из приёмов стимулирования детской самостоятельности в игре является внесение в группу ярких, эстетически оформленных атрибутов: костюмов, масок, ленточек, султанчиков, карточек и т.д. Новое сразу привлекает внимание детей, они начинают активно действовать с ними, затем активность затухает – тут нужно на время убрать атрибуты, а затем снова внести – и так дозированно и разумно чередовать их.

Ещё один приём стимулирования самостоятельной игровой деятельности - направляющие вопросы, высказывания и беседы на тему игры. Например: «Я сегодня шла по улице и увидела, как танцевала сорока на дереве, а другая сорока на другом дереве всё за ней повторяла» (Игра «Танцевалки на лесной полянке») или «А сегодня не было письма из Африки?» (игра «Почтальон»). Иногда достаточно просто напевать песенку («Мы пушистые зайчата, все весёлые ребята. На полянке мы резвимся, даже волка не боимся!» - игра «Зайчата и волк») или загадать загадку («Кто в лесу под новый год водит хоровод?» - игра «Новогодний хоровод»), чтобы привлечь внимание детей и побудить к самостоятельной деятельности.

**Роль воспитателя в детской игре велика**: он направляет ее, следит за взаимоотношениями играющих. Еще А. С. Макаренко писал: "И я как педагог должен с ними играть. Если я только буду приучать, требовать, настаивать, я буду посторонней силой, может быть полезной, но не близкой. Я должен немного играть, и я этого требовал от всех своих коллег". Результативность обучения в музыкальной игре создается тогда, когда воспитатель сам активно участвует в ней, становится ее полноправным участником. Игра прекрасная форма деятельности, способствующая привитию умения приблизить, расположить к себе всех детей, в том числе и малоактивных.

Организуя музыкальные игры, необходимо предоставлять детям больше самостоятельности. Практика показывает, что чем больше доверяешь детям, тем сознательнее, добросовестнее они относятся к порученному. Педагог организует игровое пространство, объясняет процесс игры, подбирает музыкальный материал, необходимые атрибуты, отбирает нужное количество участников и создает условия для их самовыражения, самоутверждения, самопознания, а главное для того, чтобы детям в игре было легко и уютно – комфортно. Желательно начинать объяснение игры с беседы, которая должна быть связана с игровой ситуацией. Лучшим вариантом можно считать объяснение условий по ходу игры.

*Технология объяснения* музыкальной игры должна соответствовать ряду требований:

• ясность и четкость в изложении;

• эмоциональная выразительность и достаточная громкость независимо от количества игроков;

• использование всевозможных видов воздействия (словесного, зрительного, слухового).

Этапы организации:  
• поставить цель;

• разработать движения на данном музыкальном материале, используемые в игре;

• приготовить атрибуты (элементы костюмов);

• знакомство с сюжетом игры (рассказывание музыкальной истории, сопровождение пением, слушание музыки);

• разучивание песни непосредственно в процессе игры, распределение ролей;

• корректирование движений детей и создание условий для свободной импровизации (использование вопросов: «Как мы это изобразим?», «Как будет выглядеть тот или иной персонаж?», «Что будет делать тот или иной персонаж?» и т.п.);

• работа над выразительностью пения и движений, их разумным сочетанием, созданием игрового образа.

*Предварительная работа:* чтение сказок, рассматривание иллюстраций, картин, просмотр мультфильмов, видеоотрывков танцев и театральных постановок в профессиональном исполнении (Балет «Щелкунчик» - танец цветов, танец кукол и т.д.)

Таким образом, **музыкальная игра** имеет огромное значение в формировании духовного мира дошкольника, формирует у него эстетико-ориентированное мировосприятие, развивает эмоциональную и интеллектуальную сферы, оказывает неоценимое положительное влияние на его фантазию и творчество.

Детство – нежный возраст, впитывающий, требующий всё новых и новых впечатлений – и задача педагога не спугнуть этот интерес, не затушить искорки в глазах ребёнка. Бережно относится к детской фантазии! Она не выносит грубости и насмешки. Дети – по природе своей фантазёры, непоседы, артисты, узнавайки. Для них ещё нет запретных шлагбаумов: «Так не бывает!», «Нельзя!!!», «Невозможно!» Поверьте: в детстве – возможно всё! Конечно, при условии, что взрослые разумно и тактично относятся к детской фантазии, поддерживают, грамотно направляют и развивают её, радуются вместе с ребёнком его выдумке. Главное, необходимо помнить, что педагог может ненавязчиво и без принуждения направлять развитие музыкального вкуса ребенка и обогащать его музыкально-слуховые представления и музыкальный опыт на основе ценной в художественном отношении музыки.

**Танцевальные игры для дошкольников**

**1. «ТАНЦУЕМ СИДЯ»**

*Цель:* разогреть тело, разбудить эмоции; снять напряжение в группе и настроить на работу.

*Музыка:* любая ритмичная, темп средний.

Это «игра-повторялка» (или «зеркальный танец»). Участники садятся на стулья, расположенные полукругом. Ведущий сидит в центре зала и показывает разные движения для всех частей тела, давая установку:

- «смотрим по сторонам» (упражнение для головы);

- «удивляемся» (упражнение для плеч);

- «ловим комара» (хлопок под коленом);

- «притаптываем землю» (притопы) и т. д

Игра проводится обычно в начале занятия и является частью ритмической гимнастики в танцевально-игровом тренинге. Так как некоторым участникам иногда бывает сложно сразу включиться в танцевальный процесс, начать двигаться можно в положении сидя.

**2. «ИЩЕМ ДРУГА»**

*Цель:* исследовать взаимное принятие друг друга и вхождение в контакт; развить чувство быстрой реакции.

*Музыка:* любая ритмичная, темп средний.

 Участники двигаются танцевальной ходьбой хаотично, приветствуя всех мимо проходящих членов группы кивком головы. Музыка обрывается и каждый должен найти себе пару и поздороваться рукопожатием (повторяется 5-7 раз).

**3. «ЭНЕРГИЧНАЯ ПАРОЧКА»**

*Цель:* стимулировать общение в парах, развить способность взаимопонимания, развить танцевально-экспрессивный репертуар.

*Музыка:* разные стили и жанры с чередованием быстрого и медленного темпа (например, народные национальные мелодии).

 Пары импровизируют, находясь в разном сцеплении:

* держась правыми руками;
* взявшись под руку;
* положив руки друг другу на плечи (на талию);
* взявшись двумя руками - лицом друг к другу (спиной друг к другу).

При смене сцепления делается пауза и меняется музыка. Игру можно провести как конкурс.

**4. «ЛЕБЕДИНОЕ ОЗЕРО»**

*Цель:* осознать свои танцевальные особенности и возможность самовыражения: развить умение импровизировать.

*Музыка:* вальс (например, вальсы И. Штрауса), темп средний или умеренно-быстрый.

*Реквизит:* «волшебная палочка».

Участники располагаются по всей площадке, принимая статичное положение (стоят, сложив «крылья», или приседают на корточки).

Ведущий (исполняя роль феи или волшебника) поочередно дотрагивается волшебной палочкой до участников, каждый из которых исполняет сольный танец лебедя. При повторном касании волшебной палочкой «лебедь» снова замирает.

Ведущий дает комментарий, стимулируя проявление индивидуальности.

**5**. **«ВЕСЕЛЫЙ ПОХОД»**

*Цель:* дать возможность экспериментировать с движением для осознания своего танцевально-экспрессивного стереотипа, а также ощутить себя в роли ведущего и ведомого.

*Музыка:* любая танцевальная (например, «диско», «поп», «латина»), темп быстрый.

Участники строятся колонной и двигаются змейкой. Стоящий во главе колонны (командир отряда) показывает при этом какое-то движение, остальные повторяют.

Затем «командир отряда» уходит в конец колонны и его место занимает следующий участник. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не побывает во главе колонны. Каждый участник должен стараться не повторяться в движениях, придумывать свой вариант. Если при этом возникают затруднения, ведущий приходит на помощь.

**6. «СОЛО С ГИТАРОЙ»**

*Цель:* стимулировать творческое самовыражение, высвобождение чувств, развить умение импровизировать, повысить самооценку.

*Музыка:* диско, поп, рок и другая (например, композиции «Бони-М»), темп быстрый.

*Реквизит:* в качестве гитары можно использовать ракетку от бадминтона.

 Все становятся в круг и двигаются в ритм музыки. Ведущий с гитарой в руках выходит в центр круга и исполняет соло, выражая в танце свои чувства, затем передает гитару любому участнику. Далее каждый участник проделывает то же самое, при этом он может по желанию вступить во взаимодействие с кем-либо из группы. Каждый сольный танец в конце награждается аплодисментами.

**7.  «ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ РИНГ»**

*Цель:* развить групповую поддержку и взаимодействие, расширить танцевально-экспрессивный репертуар.

*Музыка:* любое сочетание контрастных стилей: рок-н-ролл и рэп, классический и народный, джаз и техно.

 Участники делятся на две группы, каждая из которых поочередно двигается в своем стиле, при этом импровизируя и вступая во взаимодействие друг с другом. Пока одна группа танцует, другая наблюдает, и наоборот (повторяется 3-4 раза). Затем группы пробуют свои силы в противоположном стиле (меняются стилями), и игра повторяется.

**8. «ШТИЛЬ-ШТОРМ»**

*Цель:* развить взаимопонимание и взаимодействие в группе, анализировать отношения.

*Музыка:* инструментальная со звуками моря, ветра и т. д.: чередование контрастных темпов и динамических оттенков.

Ведущий просит участников включить свое воображение и говорит, что их группа представляет собой единое целое — море, а каждый из них - волна.

1-й вариант. Все становятся в круг и берутся за руки. По команде «штиль» все участники медленно и спокойно покачиваются, изображая руками еле заметные волны. По команде «шторм» амплитуда движения рук увеличивается, участники покачиваются более динамично. «Смена погоды» происходит 5-7 раз.

2-й вариант. Игра проводится по тем же правилам, но участники строятся в две или три линии.

**9. «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»**

*Цель:* стимулировать активность и инициативу в установлении отношений с другим человеком, помочь взаимопониманию.

*Музыка:* разные направления и стили (например, «медузы» — джаз, «русалки» — восточные мелодии, «акулы» — тяжелый рок).

*Темп:* разный.

Все участники хаотично двигаются в пространстве (без музыкального сопровождения). Ведущий говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три — фигура медузы (русалки, акулы, дельфина) замри». Все замирают в разных позах, начинает звучать музыка. Заранее выбранный Нептун подходит к любому участнику и вступает с ним в танцевальное взаимодействие, показывая любые движения, которые нужно «отзеркалить». После остановки музыки участники меняются ролями. Игра продолжается с новым Нептуном. Каждый раз ведущий называет новую фигуру. Игра может повторяться, пока все не побывают в роли Нептуна.

**10.  «ПЕРЕПЛЯС»**

*Цель:* дать возможность экспериментировать с движением, стимулировать общение в парах развить групповую поддержку, стимулировать творческое самовыражение.

*Музыка:* разные стили и жанры (например, «барыня», «латина», «рок-н-ролл», «лезгинка», «казачок», «брейк» и др.). Темп быстрый.

 Участники делятся на две группы, которые располагаются в хаотичном порядке на разных сторонах площадки.

На первом этапе: по одному представителю от группы выходят на середину и соревнуются в мастерстве импровизации: кто кого перетанцует. По сигналу ведущего солисты под аплодисменты возвращаются к своей группе, их место занимают следующие участники. Перепляс продолжается до тех пор, пока каждый член группы не примет в нем участие.

На втором этапе: музыка меняется, группы полным составом поочередно импровизируют на площадке, при этом участники вступают во взаимодействие между собой, стараясь переплясать соперников; групповые импровизации повторяются 3-4 раза.

**11. «КОНЦЕРТ-ЭКСПРОМТ»**

*Цель:* стимулировать творческое самовыражение, развить умение импровизировать, повысить самооценку.

*Музыка:* различные стили и жанры разного темпа и характера (продолжительность каждого сольного номера 40-50 секунд).

*Реквизит:* тросточка, цветок, шляпа, шарф. веер, боа. дудочка, бубен, газета, кукла, зонтик, зеркальце и др.

 Все сидят на стульях, расположенных полукругом. В коробке (на столе, на вешалке), стоящей вне поля зрения группы (как бы «за кулисами»), лежат различные элементы костюмов и реквизит. Участники по очереди выбирают что-либо из предложенных вещей и исполняют сольный номер экспромтом. Ведущий делает комментарий, поощряя проявление фантазии. Каждый танцор получает в награду аплодисменты группы.

Ведущий должен заранее продумать возможные варианты музыкального сопровождения и иметь в запасе разные фонограммы.

Подготовила:

Воспитатель Беляева А.М