**ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ ТАНЦЕВАЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА ДЛЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

***Танец розы***

Под красивую мелодию (использовать грамзапись, собственный напев) испол­няется танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв север­ного ветра «заморозил прекрасную розу». Ребенок застывает в любой, придуманной им позе. Чем богаче воображение, тем интереснее движения танца и поза «застывшей, замерзшей розы».

***Кто лучше?***

Предложите ребенку придумать танец под хоро­шо знакомую музыку. Это может быть популярный шлягер, как например «Волшебник-недоучка» или «Жил да был один король», либо что-нибудь более мелодичное и спокойное. Характер движений в лю­бом случае должен соответствовать звучащей музы­ке.

Посоревнуйтесь с ребенком: чей танец получится лучше, чьи движения окажутся интереснее и выра­зительнее.

***ВДОЛЬ ПО БЕРЕЖКУ***

Прочитайте очень выразительно, нараспев стихот­ворение. Попросите ребенка выразить его содержание в движениях.

Вдоль по бережку лебедушка плывет,

Выше бережка головушку несет,

Белым крылышком помахивает,

Со крыла водичку стряхивает.

Вдоль по бережку молодчик идет,

Выше бережка головушку несет,

Сапожком своим пристукивает,

Да по пяточкам постукивает.

Можно использовать другое стихотворение, на усмотрение педагога.

***Отгадай, кто мы***

Выбирается ведущий. Ему сообщают, что в его отсутствие дети превратятся в животных (время года, погоду или какой-то предмет). Ведущий выходит из комнаты, играющие договариваются и приглашают ведущего.

Движениями дети показывают, во что они превра­тились (например, слонов, зайцев, дождливую пого­ду, художников, строителей, дровосеков и т. д.), а ведущий отгадывает и, отгадав, расколдовывает.

***Кто я***

Взрослый или кто-то из детей жестом, мимикой, звуком изображают что-то или кого-то, например: поезд, машину, чайник, дерево, собаку, цыпленка-табака, морскую свинку, доброго волшебника, Муху-Цокотуху, Самовар — это зависит от выдумки иг­рающего. Детям предлагают отгадать изображенный предмет. После правильного ответа следует спро­сить, как ребенок догадался и узнал то, что изобра­жалось.

***Игра с платком***

Предложите ребенку любой из имеющихся у вас платков (при желании его можно заменить шарфом). Попросите с помощью платка, движений, мимики изобразить:

* бабочку,
* лису,
* принцессу,
* волшебника,
* бабушку,
* фокусника,
* больного с зубной болью.

***Попробуй, угадай!***

Играющие садятся в круг (можно провести игру стоя в кругу). Из них выбираются «управитель» и «гость». «Гость» выходит из комнаты. «Управитель» назначается так, чтобы «гость» не знал, кто выпол­няет эту роль.

По правилам игры все участники повторяют за «управителем» те движения, которые он им показы­вает. «Гость», войдя в комнату и внимательно наблю­дая за играющими, должен догадаться, кто же явля­ется «управителем».

Примечание. Движения могут быть самыми разны­ми: от простых хлопков до любых танцевальных. Главное, чтобы «гость» не заметил, кто из играющих является ведущим, т. е. «управителем»