**Приложение к проекту «Открой себя».**

**ТЕАТРАЛЬНАЯ ИГРА**

**1. Общеразвивающие игры на внимание и выдержку.**
 **ЭСТАФЕТА**
Це**л**ь. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.
***Ход игры***. Дети сидят на стульях в полукруге. Начиная игру, встают и садятся по очереди, сохраняя темпоритм и не вмешиваясь в действия друг друга. Это упражнение можно выполнять в разных вариантах, придумывая с детьми интересные игровые ситуации.
а) ЗНАКОМСТВО. Из-за ширмы появляется какой-либо любимый герой детских сказок (Карлсон, Красная шапочка, Буратино и т.п.). Он хочет познакомиться с детьми и предлагает встать и назвать свое имя четко вслед за предыдущим.
б) РАДИОГРАММА. Игровая ситуация: в море тонет корабль, радист передает радиограмму с просьбой о помощи. Ребенок, сидящий на первом стуле, — «радист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, пе-редавая дальше. Если задание выполнено правильно и последний ребенок — «капитан» спасательного судна точно повторяет ритм, тогда корабль спасен.

**ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ?
Цель**. Тренировать слуховое внимание.
***Ход игры***. Сидеть спокойно и слушать звуки, которые прозвучат в комнате для занятий в течение определенного времени. Вариант: слушать звуки в коридоре или за окном.

У**ПРАЖНЕНИЕ С ПРЕДМЕТАМИ**
**Цель**. Тренировать зрительное внимание. Ход игры. Педагог произвольно раскладывает на столе несколько предметов (карандаш, тетрадь, часы, спички, монету).
Водящий ребенок в это время отворачивается. По команде он подходит к столу, внимательно смотрит и старается запомнить расположение всех предметов. Затем снова отворачивается, а педагог в это время либо убирает один предмет, либо меняет что-то в их расположении. Водящий соответственно должен либо назвать пропавший предмет, либо разложить все, как было.

**РУКИ-НОГИ
Цель**. Развивать активное внимание и быстроту реакции.
***Ход игры.*** По одному хлопку дети должны поднять руки, по двум хлопкам — встать. Если руки подняты: по одному — опустить руки, по двум — сесть.

**УПРАЖНЕНИЕ СО СТУЛЬЯМИ
Цель**. Привить умение свободно перемещаться в пространстве, координировать свои действия с товарищами. (Сесть на стулья, построив заданную фигуру, надо одновременно.)
***Ход игры***. По предложению педагога дети перемещаются по залу со своими стульями и «строят» круг (солнышко), домик для куклы (квадрат), самолет, автобус.

**ЕСТЬ ЛИ НЕТ?**Цель. Развивать внимание, память, образное мышление. Ход игры. Играющие встают в круг и берутся за руки; ведущий — в центре. Он объясняет задание; если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат: «Да!»; если не согласны, опускают руки и кричат: «Нет!».
Есть ли в поле светлячки?
Есть ли в море рыбки?
Есть ли крылья у теленка?
Есть ли клюв у поросенка?
Есть ли гребень у горы?
Есть ли двери у норы?
Есть ли хвост у петуха?
Есть ли ключ у скрипки?
Есть ли рифма у стиха?
Есть ли в нем ошибки?

**ПЕРЕДАЙ ПОЗУ
Цель**. Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.
***Ход игры.*** Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на исполнителей и зрителей.

**ЗАПОМНИ ФОТОГРАФИЮ
Цель**. Развивать произвольное внимание, воображение и фантазию, согласованность действий.
***Ход игры.*** Дети распределяются на несколько групп по 4—5 человек. В каждой группе выбирается «фотограф». Он располагает свою группу в определенном порядке и «фотографирует», запоминая расположение группы. Затем он отворачивается, а дети меняют расположение и позы. «Фотограф» должен воспроизвести изначальный вариант. Игра усложняется, если предложить детям взять в руки какие-нибудь предметы или придумать, кто и где фотографируется.

**КТО ВО ЧТО ОДЕТ?
Цель**. Развивать наблюдательность, произвольную зрительную память.
***Ход игры***. Водящий ребенок стоит в центре круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют на мелодию русской народной песни «Как у наших у ворот».
Для мальчиков:
В центр круга ты вставай и глаза не открывай. Поскорее дай ответ: Ваня наш во что одет?
Для девочек:
Ждем мы твоего ответа: Машенька во что одета?
Дети останавливаются, а водящий закрывает глаза и описывает детали, а также цвет одежды названного ребенка.

**ВНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТРЕШКИ
Цель**. Развивать внимание, согласованность действий, активность и выдержку.
***Ход игры.*** Дети сидят на стульях или на ковре, педагог показывает карточки с определенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд произносит: «Раз, два, три — замри!». Стоять должно столько детей, сколько матрешек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выполнения задания никто не знает, кто именно будет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если «матрешек» не хватает) или сразу же сесть (если он видит, что вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на активность каждого ребенка. Как вариант детям можно предложить не просто встать, а образовать хоровод из заданного количества детей.

**ДРУЖНЫЕ ЗВЕРИ
Цель**. Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.
***Ход игры.*** Дети распределяются на три группы — медведи, обезьяны и слоны. Затем педагог называет поочередно одну из команд, а дети должны одновременно выполнить свое движение. Например, медведи – топнуть ногой, обезьяны – хлопнуть в ладоши, слоны – поклониться. Можно выбирать других животных и придумывать другие движения. Главное, чтобы каждая группа выполняла свое движение синхронно, общаясь только взглядом.

**ТЕЛЕПАТЫ
Цель**. Учить удерживать внимание, чувствовать партнера.
***Ход игры***. Дети стоят врассыпную, перед ними водящий ребенок — «телепат». Он должен, не используя слова и жесты, связаться только глазами с кем-либо из детей и поменяться с ним местами. Игру продолжает новый «телепат». В дальней-шем можно предложить детям, меняясь местами, поздороваться или сказать друг другу что-нибудь приятное. Продолжая развивать игру, дети придумывают ситуации, когда нельзя шевелиться и разговаривать, но необходимо позвать к себе партнера или поменяться с ним местами. Например: «В разведке», «На охоте», «В царстве Кощея» и т.п.

**СЛЕД В СЛЕД**
**Цель**. Развивать внимание, согласованность действий, ориентировку в пространстве.
***Ход игры***. Дети идут по залу цепочкой, ставя ногу только в освободившийся «след» впереди идущего. Нельзя торопиться и наступать на ноги. По ходу игры дети фантазируют, где они находятся, куда и почему так идут, какие препятствия преодолевают.
Например: хитрая лиса ведет своих лисят по тропинке, на которой охотники установили капканы; разведчики идут через болото по кочкам; туристы перебираются по камушкам через ручей и т.п.
Обязательно делить детей на команды, причем каждая команда придумывает свой вариант.
**ЛЕТАЕТ — НЕ ЛЕТАЕТ. РАСТЕТ — НЕ РАСТЕТ**
**Цель**. Развивать внимание, координацию.
***Ход игры***. Педагог или водящий ребенок называет предмет, если он летает, дети машут руками, как крыльями; если не летает — опускают руки вниз. Если растет — поднимают руки вверх, не растет — охватывают себя двумя руками.

**ВОРОБЬИ — ВОРОНЫ
Цель**. Развивать внимание, выдержку, ловкость.
***Ход игры.*** Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к другу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называют, — убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о-ро - о...». В этот момент готовы убегать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре.
Более простой вариант: та команда, которую называет ведущий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу врассыпную, а вторая команда остается на месте.
**ВЕСЕЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ
Цель**. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.
***Ход игры***. Дети стоят врассыпную — это обезьянки. Лицом к ним — ребенок — посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки », передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.
 **ТЕНЬ
Цель**. Развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.
***Ход игры***. Один ребенок — водящий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (3—5 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.

**ПОВАРЯТА
Цель**. Развивать память, внимание, фантазию.
***Ход игры***. Дети распределяются на две группы по 7—8 человек. Одной группе «поварят» предлагается сварить первое блюдо (что предложат дети), а второй, например, приготовить салат. Каждый ребенок придумывает, чем он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т.п. — для борща; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом — для салата. Все становятся в общий круг — это кастрюля — и поют песню (импровизацию):
Сварить можем быстро мы борщ или суп
И вкусную кашу из нескольких круп,
Нарезать салат иль простой винегрет,
Компот приготовить.
Вот славный обед.
Дети останавливаются, а ведущий называет по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок впрыгивает в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить следующее блюдо. Игра начинается сначала. В следующее занятие детям можно предложить приготовить кашу из разных круп или компот из разных фруктов.

**ВЫШИВАНИЕ
Цель**. Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.
***Ход игры***. С помощью считалки выбирается ведущий — «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может ме-няться, «нитка» не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.

**ВНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗВЕРИ**(ухо, нос, хвост)
**Цель**. Тренировать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, координацию движений.
Ход игры. Дети представляют, что они находятся в лесной школе, где учитель тренирует их ловкость и внимание. Ведущий показывает, например, на ухо, нос, хвост и называет то, что он показывает. Дети внимательно за ним следят и называют то, что он показывает. Затем вместо уха он показывает нос, но упрямо повторяет: «Ухо!». Дети должны быстро сориентироваться и верно назвать то, что показал ведущий.

**ЖИВОЙ ТЕЛЕФОН
Цель**. Развивать память, слуховое внимание, согласованность действий.
Ход игры. Между детьми распределяются цифры от 0 до 9. Затем ведущий называет любой телефонный номер. Дети с соответствующими цифрами выходят вперед и строятся по порядку цифр в названном номере.

**ЯПОНСКАЯ МАШИНКА**Цель. Развивать память, зрительное и слуховое внимание, координацию движений, чувство ритма, согласованность.
Ход игры. Дети сидят в кругу и выполняют одновременно ряд движений:
1) хлопают перед собой в ладоши;
2) хлопают обеими руками по коленям одновременно (правой — по правому, левой — по левому);
3) не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо —-вверх, одновременно щелкая пальцами;
4) то же самое делают левой рукой.
Когда дети научатся действовать ритмично и синхронно в\^/ разных темпах, каждому ребенку предлагается запомнить свой порядковый номер начиная с 0. Машинка вновь включается, и дети по порядку номеров на каждый щелчок называют свой номер. На следующем этапе на щелчок правой руки участник игры называет свой номер, а на щелчок левой — любой номер, который задействован в игре, передавая таким образом ход другому ребенку, и т.д. С таким вариантом игры дети справляются во втором полугодии подготовительной группы.

**ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА**Цель. Развивать память, внимание, координацию движений, чувство ритма, согласованность движений, закрепить знание алфавита.
Ход игры. Между детьми распределяются буквы алфавита, причем некоторым детям достаются две буквы. Ведущий задает любое слово, например «кот», и говорит: «Начали». Первым хлопает в ладоши ребенок, которому досталась буква «к», вторым — ребенок с буквой «о» и последним — ребенок с буквой «т». Конец слова обозначает вся группа общим хлопком или вставанием.

**2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ**

***УПРАЖНЕНИЯ И ЭТЮДЫ ( на развитие воображения, фантазии, памяти)***

**УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ?**

 **Цель**. Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

Ход игры. Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее. 1. Стоять с поднятой рукой. Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п. 2. Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
3. Сидеть на корточках. Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
4. Наклониться вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.
**ОДНО И ТО ЖЕ ПО-РАЗНОМУ
Цель**. 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.
I 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.
II 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.
III 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.
IV группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:
а) отгонять комаров;
б) подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
в) сушить мокрые руки и т.д.
V группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:
а) кошку;
б) попугайчика;
в) кузнечика и т.д.
**КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ
Цель**. Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.
Ход игры. Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.
**ИГРЫ НА ПРЕВРАЩЕНИЯ**В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение — это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение.
**ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА
Цель**. Развивать чувство веры и правды, смелость, 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.
Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета.
Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.
**ПРЕВРАЩЕНИЕ КОМНАТЫ**Цель. Та же.
Ход игры. Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната.
Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.
**ПРЕВРАЩЕНИЕ ДЕТЕЙ**Цель. Та же.
Ход игры. По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

 **3. ИГРЫ НА ДЕЙСТВИЯ С ВООБРАЖАЕМЫМИ ПРЕДМЕТАМИ ИЛИ НА ПАМЯТЬ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ.**
 **ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ, НЕ СКАЖЕМ, НО ЗАТО МЫ ВАМ ПОКАЖЕМ!**Цель. Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.
Ход игры. Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».
Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!
Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы повидали?
Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!
Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».
В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т.п.

**КОРОЛЬ** (вариант народной игры)
**Цель**. 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. Со временем игру можно усложнить введением новых персонажей (королева, министр, принцесса и т.п.), а также придумать характеры действующих лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомысленная).

**ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ
Цель**. Развивать навыки действия с воображаемыми пред-метами,"воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.
Ход игры. С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки.
С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

**ЖЕСТЫ**ИДИ СЮДА. Вытянуть руку вперед с повернутой вверх ладонью, а затем махнуть «к себе».
УХОДИ. Согнуть руку перед грудью, кисть повернута ладонью «от себя», махнуть рукой «от себя».
СОГЛАСИЕ. Кивнуть головой один или два раза (утверждающий).
НЕСОГЛАСИЕ. Покачать головой из стороны в сторону (отрицающий).
ПРОСЬБА. Рука вытянута вперед с повернутой вверх ладонью. Тяжесть тела переносится на переднюю часть стоп. Шея и корпус направлены вперед.
ОТКАЗ. Рука вытянута вперед с вертикально поставленной кистью. Ладонь повернута «от себя», корпус наклонен назад, голова повернута в сторону.
ПЛАЧ. Закрыть лицо руками, наклонить голову вперед вниз, приподнять плечи, плечи вздрагивают.
ЛАСКА. Поглаживать по плечу мягко, нежно, заглядывая в глаза.
КЛИЧ. Ладонь прикладывается «рупором» к приоткрытому рту, корпус подается в сторону посылаемого «звука».
ПРИВЕТСТВИЕ. Правая рука поднята вверх, маховые движения кистью из стороны в сторону.
ПРОЩАНИЕ. Глаза устремлены на уходящего, корпус наклонен вперед; плавные маховые движения кистью поднятой правой руки.
ПРИГЛАШЕНИЕ. Правая рука отводится в сторону, ладонь раскрывается, голова поворачивается за рукой.
БЛАГОДАРНОСТЬ. Сложенные вместе ладони прижаты к груди, локти расставлены в стороны, голова наклонена вперед.
НЕГОДОВАНИЕ. Возмущение: «Да что же это такое!».
НЕ ЗНАЮ. Приподнять плечи, руки слегка разведены, ладони раскрыты.
Жестом можно также передать восхищение и удивление, он может быть отстраняющим и повелевающим. С его помощью можно предложить детям охарактеризовать предмет по размеру и форме.

**Игры на развитие фантазии и творческих навыков *«Копилка чувств».*** Педагог предлагает детям фразу:

«Мы шагаем по тропинке,

Мы идем в зеленой бор» (А. Кузнецова)

- Как можно по-разному произнести эту фразу? (Ответы детей.)

- Давайте вместе будем заполнять копилку чувств!

Педагог и дети (вместе) находят как можно больше вариантов: шепот и крик, детская, взрослая и старческая речь, напевное произношение - пробуем все.

Когда варианты произношения исчерпаны, переходим к пропеванию фразы (произвольная мелодическая организация, но с сохранением образного содержания отработанных вариантов).

- А теперь давайте попробуем обойтись без слов. Нам будет помогать интонация - манера произношения, в которой мы будем отражать самые разные чувства. Интонация может быть удивленная, горестная, сердитая, веселая. А еще какая? Давайте пофантазируем.

***Методические рекомендации***. Игру рекомендуется проводить следующим образом: дети встают в круг и по очереди выходят в центр, произнося свой придуманный вариант, заполняя «копилку чувств».

Комментарий. Игра развивает творческое мышление детей, навыки актерской игры.

***«Мир в красках, формах и линиях».***

 Воспитатель (музыкальный руководитель) просит детей изобразить свой мир на бумаге, используя для этого только линии (прямые и кривые, широкие и тонкие, разных цветов) и формы, ничего конкретного.

Музыка - фон, подобранный в соответствии с эмоциональным состоянием детей (успокаивающий, стабилизирующий или, наоборот, активизирующий).

«Спонтанное рисование под музыку». Детям предлагается рисовать все, что они захотят, пока звучит музыка. Ассоциации, вызываемые музыкой, свободно выражаются ими на бумаге. Используются карандаши, краски, мелки и т. д.

**«Музыкальные каракули, или Музыкальная сказка».**

***Подготовительный этап*** (для индивидуальной работы). Педагог предлагает детеям поиграть с любым понравившимся ему музыкальным инструментом или предметом, с помощью которого можно извлекать звук. Затем предлагается поиграть вместе, помогая друг другу создавать какое-либо сочетание звуков - музыкальную фразу или просто продолжая тот фрагмент, который начат предыдущим участником.

Педагог также может предложить воспользоваться в игре любым другим инструментом или предметом, который понравится ребенку. Здесь важно, чтобы ребенок действовал спонтанно. Должна быть создана среда, которая подтолкнет ребенка к свободному самовыражению. В зале должно быть достаточное количество музыкальных инструментов и предметов, из которых можно извлекать звуки, они должны быть доступны и интересны. Ребенок импровизирует, от него не требуется наличия определенных способностей и навыков.

Педагог просит ребенка извлечь ряд звуков из своего инструмента, сыграть на нем «свою мелодию». Если ребенок затрудняется, то воспитатель (музыкальный руководитель) начинает первым. Ребенок, исходя из собственных представлений, пытается продолжить звуковой набор. Его композиция не должна быть долгой.

Весь процесс создания музыкальной импровизации желательно записать на пленку. Когда ребенок почувствует, что ему больше нечего добавить, воспитатель (музыкальный руководитель) предлагает прослушать запись результата их совместного творчества, после чего дает положительную оценку творчеству ребенка, говорит что-нибудь хорошее о самом процессе творчества и предлагает ребенку обсудить их музыкальное произведение. После этого еще раз прослушивается запись.

***Основные моменты обсуждения:***

какие инструменты чаще использовались;

что можно сказать о звуках, которые преобладают в импровизации, описать их;

какие еще звуковые сочетания запомнились;

можно ли услышать какую-либо мелодию, получилась ли красивая музыка;

о чем, по их мнению, рассказывает музыка, ими созданная;

***Комментарий***. Эту технику можно использовать как инструмент развития ценных социальных качеств - терпения, внимательности и т. д., а также для повышения самооценки. Ее можно применять в групповой, индивидуальной и семейной работе. Дети могут обладать минимальными навыками игры на музыкальных инструментах и звучащих предметах, а могут и впервые обратиться к этому виду деятельности.

«Я - режиссер». Детям предлагаются пословицы: «Скучен день до вечера, коли делать нечего», «Семеро одного не ждут», «Семь раз отмерь, один раз отрежь»…

Обсуждается смысл пословиц. Затем детям предлагается стать театральными режиссерами: разыграть любую пословицу как маленький спектакль средствами пантомимы. (Необходима предварительная беседа о функциях режиссера.)

Пример: в мини-спектакле «Семь раз отмерь, один раз отрежь», пофантазировав, можно действовать с предметами (укоротить длину рукавов, штанин), сопровождая процесс выразительной пантомимой.

Спектакль-пантомима дает возможность провести с детьми викторину «Какую пословицу мы разыграли?»

Можно разыгрывать пословицы, в которых упоминаются предметы одежды, например: «Встречают по одежке, а провожают по уму», «Работать спустя рукава» и т.д.

Можно разыгрывать загадки: «Сто одежек, и все без застежек» (капуста) и т.д.

Правильно определить пословицу, наряду со средствами пантомимы, детям поможет пропевание отдельных реплик. Также возможно музыкальное сопровождение: дети сами выбирают инструменты, подходящие для их мини-спектакля, и музыкально оформляют «спектакли».

Комментарий. Игра раскрывает и развивает творческие способности ребенка, театральные (актерские и режиссерские), дает возможность каждому ребенку в произвольной форме реализовать творческий потенциал.

**4. ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ СО СЛОВОМ**
ИГРА «ВЕСЕЛЫЕ СТИХИ» ИЛИ «ЗАБАВНЫЕ СТИХИ»
(РЕЗУЛЬТАТ СОВМЕСТНОГО ТВОРЧЕСТВА С ДЕТЬМИ)
Цель. Тренировать четкое произношение согласных на конце слова, учить детей подбирать рифму к словам.
**Летний день**Ут-ут-ут-ут — на лугу цветы цветут,
Ют-ют-ют-ют — птички весело поют,
Ят-ят-ят-ят — злобно комары звенят,
Ит-ит-ит-ит — заяц под кустом сидит.

**В лесу**Ёт-ёт-ёт-ёт- — соловей в лесу поет,
Ут-ут-ут-ут — у пенька грибы растут,
Ат-ат-ат-ат — под кустом ежи шуршат,
Ит-ит-ит-ит — дятел на сосне стучит.

**В зоопарке**Ит-ит-ит-ит — полосатый тигр рычит,
Ёт-ёт-ёт-ёт — медленно змея ползет,
От-от-от-от — пасть разинул бегемот,
Ут-ут-ут-ут — быстро лебеди плывут,
Ят-ят-ят-ят — обезьянки там шаля

**ВОЛШЕБНАЯ КОРЗИНКА
Цель**. Развивать воображение, пополнять словарный запас, активизировать ассоциативное мышление.
Ход игры. Дети сидят в кругу; педагог, держа в руках корзинку, предлагает сложить в корзинку то, что можно встретить в лесу, или в саду, или в воздухе, или в море, или на грядке; то, что летает, или то, что ползает, и т.д. Дети могут самостоятельно придумать, где искать слова для волшебной корзинки. В подготовительной группе задания усложняются: например, сложить слова, имеющие отношение к музыке (нота, скрипичный ключ, регистр, ритм, песня и т.д.) или к театру (занавес, афи-ша, сцена, актер, репетиция, антракт и т.п.) После этой игры легко перейти к театральным играм на «превращения».

**ВКУСНЫЕ СЛОВА
Цель**. Расширять словарный запас, воспитывать умение вежливо общаться, действия с воображаемыми предметами.
Ход игры. Дети сидят в кругу, педагог протягивает первому ребенку ладонь с воображаемой, например, конфетой и, называя его по имени, предлагает угощение. Ребенок благодарит и « съедает ». Затем кладет на свою ладошку и угощает чем-нибудь вкусным своего соседа. Тот благодарит, «съедает» и угощает третьего ребенка и т.д.

**СОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ
Цель**. Учить детей составлять предложение, развивать воображение, навыки совместной деятельности.
Ход игры. Дети распределяются на несколько команд, получают по 2—3 карточки с изображением различных предметов, специально подобранных из настольных игр типа «лото». Через некоторое время каждая команда произносит составленное предложение.

**СОЧИНИ СКАЗКУ
Цель**. Развивать воображение, фантазию, образное мышление.
Ход игры. Педагог произносит первое предложение, например, «Жил-был маленький кузнечик...», дети по очереди продолжают сказку, добавляя свое предложение.

**ВОПРОС — ОТВЕТ
Цель**. Учить строить диалог, самостоятельно выбирая партнера, развивать быструю реакцию.
Ход игры. Ведущий (сначала взрослый, потом ребенок) произносит реплику и бросает мяч выбранному партнеру, который должен, поймав мяч, ответить на его вопрос. Выполнив задание, ребенок, в свою очередь, бросает мяч после своей реплики другому партнеру и т.д.

**ПРИДУМАЙ ДИАЛОГ
Цель**. Строить диалог между двумя героями известных сказок, учитывая их характеры и придумывая ситуацию, в которой им пришлось встретиться.
Ход игры. Дети распределяются на пары, им предлагается придумать и сыграть диалог между Колобком и Репкой, Курочкой рябой и Котом в сапогах, Буратино и Малышом, Красной шапочкой и Незнайкой. Дети сами могут предлагать известных героев.

 **РАССКАЖИ СКАЗКУ ОТ ИМЕНИ ГЕРОЯ, или «МОЯ СКАЗКА»**Цель. Развивать воображение и фантазию, пополнять словарный запас, развивать образное мышление.
Ход игры. Группе детей предлагается вытянуть карточки с изображением разных персонажей какой-нибудь известной сказки. Каждый ребенок должен рассказать сказку от имени своего героя.

**ПОХОЖИЙ ХВОСТИК**Цель. Учить детей подбирать рифмы к словам, пластически изображать подобранное слово.
Ход игры. Дети распределяются на группы (2—3), каждой из них предлагается слово, к которому надо подобрать рифму (слова с похожими «хвостиками») и изобразить эти слова с помощью пантомимы. Например, дается слово «ватрушка», подбираются рифмы: лягушка, подушка, старушка, кукушка, Петрушка, кормушка... Все эти слова можно изобразить с помощью пластики тела.
Слово «шишка» — книжка, мышка, крышка...

**ФАНТАЗИИ О...**Цель. Развивать воображение, фантазию, связную образную речь, развивать способность представлять себя другим существом или предметом.
Ход игры. Ребенок, превращаясь во что-либо или кого-либо, рассказывает, что вещь чувствует, что ее окружает, что волнует, где и как она живет, и т.п.
Варианты: «Я — утюг», «Я — чашка», «Я — кукла», «Я — кошка, пчела, мячик» — и т.п.

**РУЧНОЙ МЯЧ**Цель. Пополнить словарный запас, развивать быстроту реакции.
Ход игры. Ведущий поочередно бросает каждому ребенку мяч, называя слово. Поймавший должен придумать свое слово:
а) противоположное по значению (день — ночь, горячий — холодный);
б) определение к данному слову (елка — колючая, волк — зубастый);
в) действие (дерево — растет, мальчик — бежит).

**СКОРОГОВОРКИ**Игры со скороговорками могут быть предложены в разных вариантах:

1) **«испорченный телефон**» — играют две команды. Капитан каждой получает свою скороговорку. Выигрывает та команда, которая по сигналу ведущего быстрее передаст скороговорку по цепи и последний представитель которой лучше и точнее произнесет ее вслух;
2) **«ручной мяч»** — ведущий подбрасывает мяч и называет имя какого-либо ребенка. Тот должен быстро подбежать, поймать мяч и произнести скороговорку и т.д.;
3) вариант «ручного мяча» — дети стоят в кругу, в центре — ведущий с мячом. Он бросает мяч любому ребенку, тот должен его поймать и быстро произнести скороговорку. Если ребенок не сумел поймать мяч или не смог четко произнести скороговорку, он получает штрафное очко или выбывает из игры;
4) «**змейка с воротцами**» — дети двигаются цепочкой за ведущим и проходят через воротики, образованные двумя последними детьми. Тот ребенок, перед которым воротики захлопнулись, должен произнести любую скороговорку. Если он сделает это хорошо, воротики открываются, и игра продолжается, в противном случае ребенок повторяет скороговорку;
5) **«фраза по кругу»** — дети, сидя по кругу, произносят одну и ту же фразу или скороговорку с различной интонацией; цель — отработка интонации;
6) **«главное слово»** — дети произносят скороговорку по очереди, каждый раз выделяя новое слово, делая его главным по смыслу. Скороговорки можно разучивать в движении, в различных позах, с мячом или со скакалкой.

Сшила Саша Сашке шапку.
Шла Саша по шоссе и сосала сушку.
Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках
Шесть мышат в камышах шуршат.
Сыворотка из-под простокваши.
Оса уселась на носу, осу на сук я отнесу.
Шли сорок мышей, несли сорок грошей; две мыши поплоше несли по два гроша.
Мышки сушки насушили, мышки мышек пригласили, мышки сушки кушать стали, мышки зубки поломали!
Щетинка — у чушки, чешуя — у щучки.
Кукушка кукушонку купила капюшон.
Слишком много ножек у сороконожек.
Испугались медвежонка еж с ежихой и ежонком.
Жук, над лужею жужжа, ждал до ужина ужа.
Жужжит над жимолостью жук, зеленый на жуке кожух.
Лежебока рыжий кот отлежал себе живот.
Наш Полкан попал в капкан.
От топота копыт пыль по полю летит.
Ткет ткач ткани на платок Тане.
Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка бела губа была тупа.
Перепел перепелку и перепелят в перелеске прятал от ребят.
Сшит колпак не по-колпаковски, вылит колокол не по-колоколовски.
Надо колпак переколпаковать, перевыколпаковать;
надо колокол переколоколовать, перевыколоколовать.
Клала Клара лук на полку, кликнула к себе Николку.
Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет.
На дворе — трава, на траве — дрова.
Три сороки-тараторки тараторили на горке.
Три сороки, три трещотки, потеряли по три щетки.
У калитки — маргаритки, подползли к ним три улитки.
По утрам мой брат Кирилл трех крольчат травой кормил.
Мокрая погода размокропогодилась.
Полпогреба репы, полколпака гороха.
Кот ловил мышей и крыс, кролик лист капустный грыз.
Улов у Поликарпа — три карася, три карпа.
У Кондрата куртка коротковата.
Съел Валерик вареник, а Валюшка — ватрушку.
Пришел Прокоп — кипел укроп, ушел Прокоп — кипит укроп, как при Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипит укроп.
Король — орел, орел — король.
Турка курит трубку, курка клюет крупку.
Собирала Маргарита маргаритки на горе.
Растеряла Маргарита маргаритки на дворе.
Бобр добр для бобрят.
Гравер Гаврила выгравировал гравюру.
Орел на горе, перо на орле. Орел под пером, гора под орлом.
Повар Павел, повар Петр.
Павел парил, Петр пек.
В аквариуме у Харитона четыре рака да три тритона.
Еле-еле Лена ела, есть из лени не хотела.
Милая Мила мылась мылом.
Мы ели-ели линьков у ели... Их еле-еле у ели доели!
У четырех черепашек по четыре черепашонка.
Тридцать три корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали.
Вез корабль карамель,
Наскочил корабль на мель.
И матросы две недели
Карамель на мели ели.
Хохлатые хохотушки хохотом хохотали.

**ДИАЛОГИЧЕСКИЕ СКОРОГОВОРКИ**— Расскажите про покупки.
— Про какие про покупки?
— Про покупки, про покупки, про покупочки свои.

Мышонку шепчет мышь: «Ты все шуршишь, не спишь!».
Мышонок шепчет мыши: «Шуршать я буду тише».

Краб крабу сделал грабли,
Подал грабли крабу краб:
— Грабь граблями гравий, краб!

## 5. Творческие задания на развитие пантомимики

Дети выбирают карточки с изображением сказочных персонажей.
Задания
1. **Показать, как Коза** (Баба Яга, Красная Шапочка и др.)
— смотрится в зеркало;
— пробует любимое блюдо;
— пробует нелюбимое блюдо;
—выслушивает комплимент;
— выслушивает замечание;
—садится на стул.
2.**Диалоги-пантомимы:**— разговор двух «иностранцев», не знающих языка друг друга, с помощью жестов в различных ситуациях, например: в магазине, на вокзале, в аптеке и т. д.;
—разыграть ситуацию, в которой один сказочный персонаж наступает на ногу другому (например, в трамвае); показать, как они выясняют отношения с помощью жестов.
Данные творческие задания являются наиболее сложными, в них обязательно участие взрослого (а лучше — двоих). На первых порах дети наблюдают, как действует педагог, и постепенно втягиваются в игровое общение.
3.**Загадки-пантомимы:**—в магазине (игрушек, овощном, гастрономе, мебельном и пр.) — отгадать, какой товар нужен покупателю или какой товар стоит на полке;
— в зоопарке: отгадать, кто сидит в клетке;
— отгадать профессию (по характерным движениям и позе);
—отгадать, каким образом происходило путешествие (на лодке, самолетом, поездом и пр.);
— отгадать настроение (по позе, выражению лица, походке и т. д.);
—отгадать, какая на улице погода;
—определить по походке прохожего (балерина, солдат, «задавака», очень старый человек, манекенщица, человек, которому жмут ботинки, и т. д.).
Примечание: в предлагаемых упражнениях играющие делятся на две команды: одни загадывают загадки, изображают, а другие отгадывают. В ходе игры команды меняются заданиями.
4. **Показать (**руками или пальцами):
—Стой на месте!
—Идем со мной!
— До свидания.
— Давай, помиримся.
— Я тебя люблю!
— Я боюсь.
5.**Показать частями тела:**— как твои плечи говорят: «Я горжусь»;
—как твоя спина говорит: «Я старый, больной человек»
— как твой палец говорит: «Иди сюда!»;
— как твои глаза говорят: «Нет»;
—как твой рот говорит: «М-м-м, я люблю это печенье...»;
— как твое ухо говорит: «Я слышу птичку»;
—как твой нос говорит: «Мне что не нравится...»

## 6. ЭТЮДЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

1.Перевернутый ящик — телевизор.

Дети сидят на стульях и смотрят «передачу». Кто какую передачу смотрит? Пусть каждый расскажет о том, что он видит.
2.**Подойти к столу и рассмотреть его, будто это:**— королевский трон,
— аквариум с экзотическими рыбками,
—костер,
— куст цветущих роз.
3**.Передать книгу друг другу так, как будто это:**—кирпич,
—кусок торта,
— бомба,
— фарфоровая статуэтка и т. д.
4.**Взять со стола карандаш так, как будто это:**—червяк,
— горячая печёная картошка,
— маленькая бусинка.
5.**Пройти по линии, нарисованной мелом, как по канату.**6.**Выполнять различные действия:**—чистить картошку,
—нанизывать бусы на нитку,
—есть пирожное и т. д.
7. **Игра «Скульптор и Глина».**Дети распределяются парами и занимают свободное место в зале. Договариваются между собой, кто из них «Скульптор», а кто — «Глина».
Скульпторы лепят из Глины: животных, спортсменов, игрушки, сказочных персонажей.
Затем играющие меняются ролями.
***Примечание***: выбирается несколько экспертов, которые отгадывают, что слепил Скульптор. После разгадки Скульптура (Глина) расколдовывается и перестает сохранять позу.
8***. Игра « Зеркало ».***
Дети распределяются на пары и договариваются, кто будет «Зеркалом», и кто — «Человеком, смотрящимся в зеркало» (как в предыдущей игре).
Далее дети принимают любые позы, а «Зеркало» повторяет их с максимальной точностью. После 3 — 4 поз партнеры меняются местами.
Примечание: это упражнение можно использовать на занятиях как физкультминутку.

## 7. ЭТЮДЫ НА ОБЩЕНИЕ

Задания (в руках у детей куклы «би-ба-бо» или обыкновенные игрушки):
1. ***Куклы встречаются друг с другом и***а) здороваются,
б) спрашивают друг друга о здоровье,
в) прощаются.
2. ***Одна кукла нечаянно толкнула другую. Надо попросить прощения и, соответственно, извинить.***3Кукла празднует день рождения. К ней приходят ее друзья и
а) поздравляют с днем рождения и дарят подарки,
б) кукла благодарит за поздравление и приглашает к столу.
в) один на гостей опоздал — попросить прощение за опоздание,
г) один из гостей нечаянно разлил на скатерть компот, разыграть действия хозяев и провинившегося.
4***Некоторые задания можно предложить детям исполнить без кукол:***а) постучаться, зайти в группу и жестом вызвать одного из детей (молча, чтобы не перебивать рассказ педагога);
б) зайти к заведующей (методисту, логопеду и др.) и передать ей сообщение;
в) объяснить «маме», почему испачкана одежда после посещения детского сада;
г) извиниться перед детьми за то, что мяч покатился и сломал постройки из песка.
***Примечание***: в содержание этюдов на общение можно включить упражнения по этикету и культуре поведения.

***Творческие задания на развитие воображения и речи для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста*Выполнить действия:**а зайти в комнату в образе какого-либо персонажа (например, Буратино) и поздороваться с детьми:
б) сделать то же самое и попрощаться с детьми;
в) ... поздравить с праздником;
г)... спросить, какая на улице погода, который час и т. д.
Большинство творческих заданий направлены на развитие коммуникативных способностей. В данных этюдах разыгрываются ситуации, вызывающие наибольшие затруднения у многих детей. Чтобы сделать эти упражнения более доступными, мы предлагаем начинать с «кукольных» разговоров и сценок, поскольку использование кукол снимает психическое напряжение, переносит внимание с собственного «я» на другой объект (куклу).
***Игры на импровизацию диалогов***Дети выбирают карточки с изображением сказочных персонажей и разбиваются на пары. В соответствии с карточками каждый ребенок играет определенную роль (Красной Шапочки, Буратино и т. д.).
**Задания**
1. Сочинить разговор двух персонажей в соответствии с имеющимися у каждого ребенка карточками (например, Красной Шапочки и Крокодила Гены, Колобка и Снежной Королевы, и т. д.).
2Придумать разговор сказочных персонажей по телефону (аналогично предыдущему заданию).
3 Придумать, какую телеграмму может послать один сказочный герой другому (Буратино — Чебурашке, Чебурашка —Буратино и т. д.).

**Этюды на выражение основных эмоций**

***Общей целью*** этих этюдов является развитие способности понимать эмоциональное состояние другого человека и умения адекватно выразить свое.

***Примечание***. Содержание этюдов не читается детям, а эмоционально пересказывается предложенная в этюде ситуация — это лишь основа для создания множества вариантов на заданную тему, с учетом эмоциональных особенностей и проблем каждого конкретного ребенка или группы.

**Игры, способствующие установлению эмоциональных контактов детьми.**

1**. Игра – приветствие « Микрофон».**

Все дети сидят на ковре и по кругу передают «микрофон». Каждый говорит слова приветствия и высказывает группе или отдельным детям пожелания на день.

**2. « Катай каравай»**

Водящему надевают на глаза шапку, поворачивают несколько раз вокруг себя, отводят в сторону, приговаривают:

 Катай каравай,

 Поворачивай, давай

 К лесу - куралесу.

Говор, слепой,

Куда ты головой?

Водящий должен отгадать место, в котором находится. Он может ощупать предметы, около которых стоит.

3. **«Мельница»**

*Дети проговаривают хором слова и выполняют движения в разном темпе.*

Мели, мели мельница (Дети медленно вращают одну руку)

Жерновочки вертятся. (Вращают другую руку)

Дует, дут ветерок (В среднем темпе наклоняют поднятые

Гонит тучи на порог. Вверх руки в одну и другую стороны)

Мы корзиночки возьмём, (Берутся за руки и быстро-быстро

топают по кругу)

И на мельницу пойдём. (Останавливаются ,кланяются, затем

Мельник, мельник, дай муки Складывают руки вместе).

Испечём мы пироги!

**Игры и игровые ситуации, позволяющие ребёнку выражать свои желания, интересы и предпочтения**

1**. Катаем мяч**

Описание. Когда дети собираются в круг, у них развивается чувство общности и принадлежности к группе. Если к тому же они вместе проговаривают стихи, то это чувство усиливается. Такая простая символическая деятельность, как перекатывание, передача и прием мяча, помогает детям устанавливать контакт друг с другом.

***Материалы***: один не слишком маленький, хорошо катящийся мяч..

***Инструкция детям***. Станьте в круг и держите друг друга за руки. Давайте выучим стихотворение о нашей группе:

Мы стоим рука в руке,
Вместе мы — большая лента.
Можем мы большими быть (*подняли руки вверх),*Можем маленькими быть (*руки вниз),*Но никто один не будет (*киваем соседям и пожимаем руки).*

А теперь сядьте на пол также по кругу, но потеснее. Мы сыграем в игру с мячом. Это будет так: я качу мяч тому, кто сидит напротив меня. Этот ребенок крепко держит мяч обеими руками и ждет, что будет дальше. А мы все вместе называем имя того, у кого мяч, и продолжаем: «Марк в нашей группе!» После этого ребенок катит мяч кому-нибудь другому. И так далее, пока каждый не подержит мяч и не услышит свое имя.

*(Дети могут получать мяч несколько раз, но важно никого не пропустить.)*

***Этюды на выражение внимания, интереса и сосредоточения***

1. Собака принюхивается (для детей 7-10лет)

Охотничья собака, увидев дичь, моментально застыла в напряженной позе. Морда у нее вытянулась вперед, уши поднялись, глаза неподвижно глядят на добычу, а нос бесшумно втягивает приятный и дразнящий запах.

2. **Лисичка подслушивает** (для детей 7-8лет)

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут котик с петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Вы разительные движения. Голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо), взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть.

Поза. Ногу выставить вперед, корпус тела слегка наклонить кпереди.

3. **Что там происходят? (для детей 7-8 лет)**

Мальчики стояли в тесном кружке и что-то делали, наклонив головы вниз. В нескольких шагах от них остановилась девочке. «Что там происходит?» — подумала она, но ближе подойти не решилась.

Выразительные движения. Голову поворачивать в сторону происходящего действия, пристальный взгляд.

Поза. Выдвинуть одну ногу вперед, перенести на нее вес тела, одна рука на бедре, другая опущена вдоль тела.

**4. Кузнечик (для детей 7-8 лет)**

Девочка гуляла в саду и вдруг увидела большого зеленого кузнечика. Стала она к нему подкрадываться. Только протянула руки, чтобы прикрыть его ладошками, а он прыг - и вот уже стрекочет совсем в другом месте. Звучит музыка Ан. Александрова «Кузнечик».

Выразительные движения. Шею вытянуть вперед, пристальный взгляд, туловище слегка наклонить вперед, ступать на пальцы

**5. Любопытный (для детей 7-10 лет)**

По улице шел мужчина и нес в руке спортивную сумку, из которой что-то выпирало. Мальчик это заметил, и ему очень захотелось узнать, что же лежит в сумке. Мужчина шел большими шагами и не замечал мальчика. А мальчик прямо-таки «прилип» к прохожему: то с одной стороны подбежит к нему, то с другой и, вытягивая шею, заглядывает в полуоткрытую сумку. Вдруг мужчина остановился, положил сумку на землю, а сам зашел в телефонную будку. Мальчик присел на корточки около сумки, слегка потянул за молнию и заглянул внутрь сумки. Там лежали всего-навсего две обыкновенные ракетки. Мальчик разочарованно махнул рукой, встал и не спеша пошел к своему дому. Как поступил мальчик? Правильно ли, какова характеристика его поступка?

**6. Раздумье (для детей 7-10 лет)**

Мальчик собирал в лесу грибы и заблудился. Наконец он вышел на большую дорогу. Но в какую сторону идти?

Во время этюда звучит музыка Д. Львова-Компанейца «Раздумье».

Выразительные движения. Ребенок стоит, руки сложены на груди или одна рука на груди поддерживает другую руку, на которую опирается подбородок.

**Этюды на выражение удивления**

**1. Удивление (для детей 7-10 лет)**

Мальчик очень удивился: он увидел, как фокусник посадил в пустой чемодан кошку и закрыл его, а когда открыл чемодан, кошки там не было... Из чемодана выпрыгнула собака.

Мимика: Рот раскрыт, брови и верхние веки приподняты.

**2. Круглые глаза (для детей 7 лет)**

Однажды Артур подсмотрел в подъезде удивительную сценку и написал об этом рассказ: «Однажды я зашел в подъезд и увидел, что бегает тряпка. Я поднял тряпку и увидел, что там котенок».

Ведущий предлагает детям показать, какие круглые глаз были у мальчика, когда он увидел живую тряпку.

**Этюды на выражение удовольствия и радости**

**1. Цветок (для детей  7 лет**)

Теплый луч упал на землю и согрел в земле семечко. Из семечка проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая свою головку вслед за солнцем.

Выразительные движения. Сесть на корточки, голову и руки опустить; поднимается голова, распрямляется корпус, руки поднимаются в стороны - цветок расцвел; голова слегка откидывается назад, медленно поворачивается вслед за солнцем. Мимика. Глаза полузакрыты: улыбка, мышцы лица расслаблены.

**2. Ласка (для детей 7 лет)**

Мальчик с улыбкой гладит и прижимает к себе пушистого котенка. Котенок прикрывает глаза от удовольствия, мурлычет и выражает расположение к своему хозяину тем, что трётся толовой о его руки. Звучит музыка А. Холминова «Ласковый котенок»

**3. Вкусные конфеты (для детей 7-8лет)**

У девочки в руках воображаемый кулек (коробка) с конфетами. Она протягивает его по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом разворачивают бумажки и берут конфеты в рот. По ребячьим лицам видно, что угощение вкусное.

Этюд сопровождается музыкой Т. Кассерна «Медовые конфетки».

Мимика: Жевательные движения

**Инсценировки стихов и сказок**,

**Цель** Развивать способности ребенка

к самовыражению, способности слышать и слушать собеседника.

*(для детей младшего школьного возраста)*

Инсценировка английской народной песенки **«Перчатки»**
в переводе С. Маршака.

Реквизит: Для  детей – шапочки для роли котят, перчатки, вырезанные из бумаги;

                 Для педагога – шапочка Кошки, нарядное платье.

Подготовка спектакля: педагог рассказывает, что песенка, которую  дети сейчас услышат, переведена с английского языка на русский замечательным поэтом С. Я. Маршаком, и выразительно читает текст.

Потеряли котятки

На дороге перчатки

И в слезах прибежали домой

«Мама, мама, прости

Мы не можем найти

Мы не можем найти

Перчатки!»

« Потеряли перчатки?

Вот плохие котятки!

Я вам нынче не дам пирога

Мяу – мяу. Не дам

Мяу-мяу, не дам

Я вам нынче не дам пирога!»

Побежали котятки,

Отыскали перчатки

И смеясь, прибежали домой

«Мама, мама, не злись

По тому, что нашлись

По тому, что нашлись

Перчатки!

« Отыскали перчатки?

Вот спасибо, котятки!

Я за это вам дам пирога

Мур-мур-мур – пирога

Мур-мур-мур – пирога

Я за это вам дам пирога!»

Педагог сообщает, что он будет мамой-кошкой, причём строгой, которая любит во всём порядок. Подводит детей к мысли, что котята в их исполнении должны быть очень расстроены потерей и радоваться, найдя перчатки. А чтобы зрители это поняли, надо испуг, слёзы, радость передать с помощью жестов . Каждый котёнок это может делать по своему: один громко плачет (или смеётся), а другие тихонько всхлипывают…

Проведение спектакля: Педагог рассказывает: « в одном сказочном английском городе жила  кошка с котятами. Каждое утро котята отправлялись на прогулку, а мама кошка занималась домашним хозяйством.

« Кошка» прощается с котятами, повязывает фартук, берёт метлу и занимается уборкой.

педагог: « Однажды, возвращаясь,  домой, котята потеряли перчатки. И вот что произошло дальше…» Читает песенку, а все участники инсценировки действуют в соответствии с текстом.

**Список использованной литературы:**

1.Ершова А. П. Уроки театра на уроках в школе / Сост.— М., 1992.
2. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения, и коррекционные программы. — М., 199

1. Чистякова М.И. Психогимнастика — М., 1995.