|  |
| --- |
| **Танцевальные игры для детей** |
| Дети очень любят выдумывать. Для того, чтобы они могли выразить и проявить себя, им нужно давать как можно больше самостоятельного времени для выдумок и воплощения своих идей. Задача ведущего занятия – только направить фантазию и порыв ребенка, а не навязать ему свои собственные. Поэтому – поощряйте их фантазию и выделяйте “самостоятельное время” для воплощения их идей. Будет гораздо лучше, если Вы будете подсказывать детям танцевальные приемы и движения на “их территории”, при создании интересных для них танцев. Пусть первое время эти танцы могут показаться вам плохими, не интересными, полными показной «крутизны». Дайте детям возможность переболеть этим. (Как правило для своих первых танцев они приносят что-то вроде «Руки вверх» или «Красной плесени»). Не отговаривайте их. Запаситесь терпением. Со временем, если им постоянно показывать, как можно сделать ЛУЧШЕ, детям захочется попробовать что-то еще.  **Достраивание фигур**  Дети разбиваются на две команды. Каждой команде предлагается построить свою собственную композицию-фигуру следующим образом: один человек выходит из линии и принимает какую-нибудь красивую по его мнению позу. (Предложите ему закрыть глазки и принять то положение тела, которое диктует ему сиюминутное настроение, музыка и вдохновение). Следующий в линии подходит к нему и пытается “достроить” композицию, приняв какое-то дополняющее положение рядом с первым человеком. Он может касаться первого, может стоять близко или далеко в стороне от него, главное, чтобы они создали общую композицию, заполняющую пространство.  Затем к ним “подстраивается” третий человек, четвертый и так делее – до самого последнего участника. В итоге у каждой команды должна получиться красивая многоруко-многоногая фигура.  Команды могут играть как одновременно, так и по очереди, наблюдая за успехами друг друга с позиции зрителей.  **Сад**  Каждому ребенку предлагается свое собственное задание – станцевать какое-то животное, растение или часть пейзажа. Для создания некоторых образов (скажем, ручья или облака) детки могут объединяться по несколько человек.  Карточки вы можете придумать сами, но вот Вам несколько примеров: Пчела, ромашка, яблоня, розовый куст, лилия, кузнечик, кролик, котенок, солнце, ручеек, вишня, куст сирени, воробей, ласточка, тучка и т.д.  После этого танца предложить детям усложнить задание – станцевать всем вместе один общий Сад. Для этого нужно объяснить им, что такое общий, групповой танец, что общая картина сильно зависит от стараний каждого.  Потом происходит постепенное встраивание образов в общую картину танца. То есть, начинает танцевать одна группа людей, скажем, деревья. Затем к ним подстраиваются животные, цветы… И так – до последнего участника.  **Танец природы**  Все детки разбиваются на пары и тройки (при желании – группы побольше), а затем под одну и ту же музыку группы готовят каждая свой танец на общую тему. (к примеру – танец восхода Солнца, морской прибой, облака, звезды, огонь, фонтан).  Хорошо, чтобы Вы нашли время посмотреть не только «процесс» танцевания каждой группы детей, но и устроили общий «просмотр» того, что получилось. Пусть все дети сядут в одной части зала, как в зрительном зале, а затем каждая команда по очереди покажет свой танец.  **Ручеек**  Детки берутся за руки, а затем все, кроме первого в линии закрывают глаза. Задача каждого человека в линии – повторить и передать следующему движения первого. Если первый поднимает руку, то и второй должен поднять руку, передавая движение третьему. Так – до самого последнего человека в линии. В итоге должен получиться настоящий ручеек из движений.  Затем можно будет начать передавать движения с шагами и передвижением всего ручейка. После нескольких заданных движений первый человек меняется, уходя в конец линии, а ведущим становится следующий за ним.  **“Птица в клетке”**  Все дети берутся за руки и образуют круг – “клетку”. Кто-то один остается в центре. Он становится Птицей, попавшей в клетку. Ему нужно станцевать свой танец так, чтобы клетка его выпустила. Круг детей может подыгрывать Птице, поднимая и опуская руки, открывая иногда выход. Задача клетки – не помешать Птице вырваться, а наоборот, помочь. Но и танец должен быть достоин Свободы!  **Мячик – невидимка**  Дети становятся на расстоянии друг напротив друга или по кругу. Игра заключается в том, что все перебрасываются или передают друг другу несуществующий мячик. Нужно помочь детям почувствовать этот мячик в руках. Он не должен быть маленьким или большим, искривленным, легким или тяжелым. Можно предложить детям в течении минуты тереть ладонь об ладонь, а затем медленно развести их в стороны – возникает чувство связи между ладонями. Эту связь нужно расширить до размеров и формы мячика.  Когда этот этап будет пройден, можно попробовать формировать, чувствовать в руках и передавать другие предметы – кувшин, поднос, ткань, цветы… Их можно передавать вместе с каким-нибудь танцевальным движением.  **Зеркало**  Детки разбиваются на пары и садятся друг напротив друга. Один из них под музыку медленно начинает задавать движения. Другой становится “зеркалом”, и его задача – точно отражать все движения задающего. Он должен настолько отрешиться от себя и почувствовать себя отражением, чтобы со стороны нельзя было различить – кто задает движения, а кто их повторяет. Затем дети меняются ролями.  **Кто такой я?**  Ведущий игру предварительно готовит для всех ряд карточек с простыми понятиями. (К примеру: сказка, море, волк, Баба Яга, книга, звездочка, лиса, лебедь, гном и т.д.)  Дети садятся по кругу. Ведущий дает кому-то из них карточку так, чтобы другие не могли подсмотреть. Ребенок выходит в круг. Его задача – станцевать заданный ему образ. Объясните детям, что для этого нужно сильно-сильно перевоплотиться в свой образ и танцевать его как бы “изнутри”. Бесполезно показывать руками рога у оленя или пасть у крокодила, нужно передать своей пластикой и осанкой, мимикой и движениями – что чувствуют олень и крокодил и тогда все смогут угадать, кто вы!  Дав ребенку минуту или две для танца, другие дети могут начать угадывать – кем он был. Когда образ будет угадан, первый человек уступает место следующему по кругу.  **Распутать веревочку**  Это довольно веселая игра, так что приготовьтесь к шуму и смеху! Лучше всего ее играть небольшим количеством человек или несколькими командами.  Дети становятся в круг, берутся за руки и начинают запутываться. Они могут закручиваться, переступать ногами через руки и ноги друг друга, присаживаться, ложиться, поднимать друг друга на руки и так далее. В результате получается совершенно нераспутываемый клубок детей.  Ведущий включает музыку и задает участникам скорость или темп для распутывания. Он говорит: “Теперь Вы должны распутаться со скоростью морской волны” или “Как тропический кактус”. Задача детей – танцуя и избегая “негармоничных”, выпадающих из заданной ритмики движений, распутать свою веревочку.  **Танец-ситуация**  Ведущий игры готовит карточки с ситуациями, которые нужно будет разыграть в танце. Детки разбиваются на команды по два-пять человек и получают свою карточку. После чего ставится музыка и командам дается время на подготовку. Задача детей – распределить роли, подготовить и показать перед всеми танец-ситуацию, словно маленькую сценку.  Зрители смотрят, у кого что получилось, а затем пробуют угадать и пересказать, что именно по их мнению разыгрывалось.  Карточки для примера: Жрица разводит огонь в Храме, Девушка собирает цветы в лесу, Путешественник взбирается на гору, Пожар, и т.д.  **Танец Огня**  Все играющие садятся по кругу. Они представляют собой Огонь и их общая задача – станцевать танец Костра. Движения могут быть у каждого свои, или их может “задавать” один человек, а лучше всего – каждый из танцующих по очереди. Это – предварительная подготовка к игре, после чего детям можно предложить ее усложнить.  Весь круг становится просто путешественниками, которые отдыхают у Костра (дикарями или пиратами), и только один из танцующих остается в центре и танцует Костер. Он имеет право передвигаться во все стороны подобно языкам пламени. Путешественники стараются, чтобы Костер не обжег их. (При этом движения сидящих вокруг Костра должны оставаться синхронными.)  **Танец без музыки**  Все становятся по кругу, один человек выходит в центр. Дети должны без музыки придумать и создать для играющего атмосферу танца. Например – дождь, пожар или порыв ветра. (Круг может в определенном ритме хлопать, щелкать, топать, дуть, напевать, выть, кружиться, подпрыгивать, и т.д.)  Задача того, кто остался в кругу – почувствовать и передать в танце то состояние пространства, которое ему задают.  Есть еще один вариант той же самой игры: дети выбирают кого-то одного и затем придумывают для него Сон (сказочные обстоятельства, в которых он очутился. В этом Сне каждый танцующий может играть свою роль, а можно танцевать всем вместе.) Задача играющего – своим танцем без подготовки среагировать на те обстоятельства, в которых он оказался. Он может взаимодействовать с персонажами Сна или даже направлять их, главное, чтобы атмосфера Сна была “подхвачена” и передана верно.  **Сказка о Родничке**  Каждому ребенку выдается карточка с ролью (одного из действующих персонажей сказки) а также время на подготовку своего танца. После этого все дети садятся в одной части зала, а другая становится залом. Ведущий игру начинает читать сказку, вызывая к танцу тех детей, чьи роли появляется в действии. Таким образом получается общая сказка в танцах.  Пример сказки:  “Как-то рано утром вышло СОЛНЫШКО и осветило ПУСТЫНЮ. В этой пустыне росло много-много ЦВЕТОВ, КАКТУСОВ И ПАЛЬМ. Там жила-была БАБОЧКА. Ей было очень жарко и все время хотелось пить. Тогда бабочка отправилась на поиски воды. В это время по небу летела ТУЧКА. И бабочка попросила ее, чтобы пошел дождик. Тучка согласилась и много-много КАПЕЛЕК полетело на землю…  Но вдруг подул ВЕТЕР! Он сдул дождик дальше и бабочка не смогла напиться. А впереди показалась ЗМЕЯ! Бабочка спросила ее – куда лететь и змея указала ей путь. Через время бабочка увидела настоящие зеленые ДЕРЕВЬЯ и КУСТЫ ! А среди них тек звонкий и молоденький РУЧЕЕК.  Бабочка напилась и все закончилось хорошо!  Карточки: Солнышко, Пустыня, Цветок, Кактус, Пальма, Бабочка, Тучка, несколько Капелек, Ветер, Змея, Дерево, Кустик, Ручеек.  Не бойтесь придумывать такие сказки сами!  **Танец-сценка**  Все играющие делятся на пары, после чего каждой паре выдается карточка с образами для каждого из них. Дети распределяют роли и придумывают маленькую сценку-танец, где их персонажи встречаются и разыгрывают какой-то сюжет. После этого подготовленные танцы показываются перед всеми.  Карточки: Человек и Дракон, Тараканы, Радостный слон и бабочка, Птичка и кот, Два зайца играются, Спрут и рыбка, Пингвин и чайка, Паучок и хищный цветок, Пень и молодой расточек, Щенок и опытный пес, Лебеди, Лань и свинка, Петух и курица, Муха и корова, Лошадь и овца,  **Танец-подстройка**  Все дети садятся по кругу, один человек выходит в центр. Ему выдается карточка с ролью. Ребенок должен настроиться на свой образ и протанцевать его в течение минуты или чуть дольше. Затем эту роль он “передает” другому игроку: сидящий следующим человек выходит в круг и своим танцем “подстраивается” к первому. (Если первый был водой, то второй должен это почувствовать и тоже станцевать воду, если первый был каким-нибудь животным, то и второй должен стать животным). Через некоторое время первый человек возвращается на свое место в кругу, а второй танцор остается. Ему выдается новое задание, которое он и начинает танцевать, передавая свою роль дальше.  **Волшебная страна**  Из числа играющих выбирается 2-3 человека, которые скрываются за дверью – они не должны видеть начало танца. Остальные выбирают еще 2-3, которые начинают танцевать импровизированный танец под какую-то музыку. В какой-то момент им командуют «замри». Дети застывают в тех позах, в каких их застала команда. Музыка меняется (если была быстрая – можно поставить медленную и наоборот). Приглашаются те, кто ожидал за дверью. Они должны занять места танцевавших, стать в их позы и дотанцевать танец под новую музыку так, как они это видят и чувствуют.  **Сказочные герои**  Эту игру можно играть даже с самыми маленькими детьми. Они разбиваются на пары, после чего каждый ребенок жребием вытягивает для себя карточку с именем какого-то известного сказочного персонажа. Задача пары – подготовить и затем станцевать перед всеми танец встречи этих героев, даже если они из разных сказок.  Карточки для примера: Красная шапочка, серый волк, охотник, Золушка, Лиса, Белоснежка, Гном, Кощей Бессмертный, Мышонок, Царевна Лягушка, Дюймовочка, Старик Хоттабыч, Колобок, Незнайка, Ромашка, Елена Прекрасная, Чиполлино, Муха Цокотуха, Старичок-паучок, Маугли, Пантера Багира, Алиса, Буратино, Мальвина, Пьеро, пудель Артемон, Карабас-Барабас, Жар-Птица, Конек-Горбунок, Винни Пух, Пятачок.  Для детей постарше предложенные персонажи должны быть интереснее и менее известны.  Примерные карточки: Кукорямбочка, Волшебник леса, Дух колодца, Брамбруляк, графиня Маня, таинственные божества Африки, Азии, Индии и т.д.  **Танцующая кисточка**  Деткам выдаются краски, бумага и кисти, ставится музыка. Затем взрослый предлагает всем нарисовать рисунок так, словно кисточка танцует на бумаге свой собственный танец теми цветами, которые диктует музыка. Когда рисунки будут готовы, детям предлагается посмотреть их всем вместе, а затем по очереди выйти и станцевать тот танец, который они нарисовали.  **Танец Океана**  Все дети разбиваются на три команды. Лучше всего – с неравным количеством людей. (В первой команде должно быть больше всего людей, во второй – чуть меньше и в третьей – не больше трех-пяти человек). Затем ставится музыка и всем трем командам задается одно и то же задание – почувствовать себя с командой единым целым и придумать Танец Океана.  После подготовки круги показывают каждый свой танец, а затем – собираются один в другой, чтобы получился общий Океан из трех вложенных кругов. Каждая группа одновременно танцует свою часть. |

**КОТ И МЫШКА**

Цель игры: – изучение движения «Шаг с носочка», а также соединение шагов с приседанием и прыжком.

Педагог показывает детям шаг с носочка и объясняет его при исполнении. Например «Так тихонько, ходит котик за мышкой, чтобы ее поймать. Идет тихо, легко, делая шаг с носочка, что бы мышка его не услышала. Котик делает несколько шагов. Затем делает прыжок на двух ногах - ловит мышку. Прыжок должен быть тоже тихим, котик готовиться к нему, слегка приседает на двух ножках, потом прыжок двумя ногами, после прыжка приседает и хватает мышку. Мышка не слышит прыжка и не успевает убежать».

Что у нас в итоге получается: дети делают четыре шага с носочка, полуприседание, прыжок на двух ногах вместе и полное приседание. Вот такая игровая композиция.

Примечание: Слова педагога должны совпадать с показом. Тогда дети будут правильно воспринимать технику движений, что обеспечит им правильное исполнение и быстрое запоминание.

Если же сказать детям, «Присядьте до прыжка, затем прыгни, потом снова присядь», - не давая при этом содержательного задания, то поверьте мне, ни один ребенок, правильно не поймет, когда ему присесть, когда сделать шаг, а когда и зачем прыгать.

Образный игровой показ движений сделает занятия ярким и веселым для детей.

**ЗАКОЛОДОВАННЫЙ СТЕКЛЯННЫЙ ЗАМОК**

Цель игры - выработка правильной осанки у детей.

Педагог рассказывает детям: «Ребята, мы с вами попали в волшебный замок, где все сделано со стекла. Стены, потолок, пол на котором вы стоите, все стеклянное. А в глубине зала, где мы с вами сейчас находимся, есть волшебная дверь, за которой находится маленькая девочка, такая же, как вы, заколдованная злой феей. Если мы сможем пройти, так как я вам покажу, то двери откроются, девочка проснется, и мы возьмем ее к себе играть».

Примечание: двери делают с двух стульчиков, за ними на стульчике сидит девочка с закрытыми глазками. По ходу игры, на стульчик можно посадить деток которые проявили себя лучше всех, но обязательно обещая детям, что на следующем занятии, другие детки будут также превращаться в заколдованных спящих деток с волшебного стеклянного замка.

После рассказа педагог должен показать и объяснить, дальнейшие действия детей, а именно.

«Станьте прямо, плечи опустите, их нельзя подымать и нельзя напрягать, они должны быть расслабленны. Подбородок поднять, голову держите прямо, тогда вам будет легче шагать. Шаг нужно делать аккуратно, чтобы не повредить наш стеклянный заколдованный пол. Дети выполняют каждый шаг на две четверти – 8 тактов, после усвоения движения – 16 тактов. Незаметно для детей с усвоением правильного шага, начинается формирование осанки и постановка головы».

Примечание: При изучении различных движений, этюдов, постановок, напоминайте детям о стеклянном волшебном замке, о том, как нужно правильно шагать, держать корпус, плечи, голову. Поскольку с этих элементов складывается будущее маленького танцора.

**ВОРОБЫШКИ**

Цель – разучивание легкого прыжка на обеих ногах на месте, с небольшими продвижениями вперед, и оборотами вокруг себя.

Педагог показывает движения, сопровождая данным рассказом. «Воробышки прыгают легко, бесшумно, на месте и вокруг себя, ищут зернышки и не могут найти. Но вдруг кто-то кинул им крошечку. Увидев ее, птички воробышки небольшими прыжками продвигаются вперед к ней. Поднять крошечку, нужно присесть и прыгнуть, сделав полное приседание.

Примечание – Нужно следить. Чтобы все прыжки выполнялись, соблюдая правильную осанку, прыжки были маленькие, тихие, бесшумные.

**ЛОШАДКА**

Цель – разучивание в игровой форме галопа вперед и в стороны.

Педагог рассказывает детям, как скачет лошадка, и начинает показывать и объяснять. При показе, педагогу нужно передать в движении образ лошадки.

Чтобы разучить движение, детям нужно стать прямо, пятки вместе, носки врозь и чуть присесть. Сделать небольшой прыжок на правую ногу, слегка согнув ее в колене, и присесть после прыжка.

На «РАЗ» - левую ногу слегка оторвать от пола,

на «ДВА» - приставить ее к правой ноге, немножко присев. Исполнять галоп нужно небольшими шагами, без стуку, спинку и голову нужно держать прямо. После показа движения, педагог ставит детей в одну линию, возле стенки зала.

Дети выполняют «галоп» начиная движение с правой ноги, нужно доскакать до противоположной стены зала. Кто прейдет первым, вручается приз. Но вы должны объяснить детям, что важно не только прийти первым, но и выполнить движение правильно, (сначала на две четверти, затем на каждую четверть) .

Примечание – у педагога должно призов хватить на всех детей. Ведь повторение игры, в которой дети заинтересованы, не надоедает им, и они незаметно, усваивают то, или иное движение.

**ГНОМИКИ**

Цель – разучивание притопов и хлопков.

Педагог объясняет и рассказывает детям.

Гномики возвращаются из лесу домой. У одних гномиков в руках корзиночка с грибами, у других гномиков корзиночки с ягодами. Они уставшие и идут обычным шагом (шаг на каждую четверть). Они подошли к домику, но дверь не открывается. Они закрыты. Кто-то поселился в домике Гномиков.

Один гномик топает правой ногой (на «раз» «два» - один притоп) Пауза, гномики слушают, но никто не открывает дверь домика, тогда все дети – гномики начинают выполнять один притоп. Но вновь тишина. Один гномик делает три притопа, (каждый на две четверти, но вновь тишина. Гномики сердятся, и выполняют притопы, один притоп на каждую четверть.

Из домика выходит волк, детки прячутся. Суть игры в том, кто кого перехитрит, или волк поймает кого-то из гномиков, и тот стает волком, или детки – гномики бегом спрячутся в домике.

Педагог, познакомив детей с содержанием игры, должен показать движения и притопы детям.

1-4 такт – гномики шагают

5-8 такт – хотят открыть дверь

9-10 такт - Старший гномик топает и прислушивается.

11-12 такт – Гномики топают и прислушиваются.

13-14 такт – Старший гномик делает притоп и прислушивается.

15-16 такт – повтор данного движений другими гномиками

17-18 такт – Все гномики выполняют четыре притопа и прислушиваются.

19-20 такт – Гномики прячутся

21-22 такт – Гномики бегут в домик.

ПРИМЕЧАНИЕ

Притопы можно соединить с хлопками. После усвоения притопов, их нужно соединить с хлопками. Так, чтобы хлопки и притопы были соединены.

**ПТИЧКИ И ЛИСИЧКА**

Цель – изучение подскока на одной ноге.

Описание движения.

Музыкальный размер 2/4. Исходное положение.

На «1» - небольшое приседание на правой ноге. Слегка согнув колено. Левую ногу оторвать от пола и согнуть в колене.

На «2» - подпрыгнуть на правой ноге, мягко опуститься, слегка согнув колено. Левую ногу оставить в том же положении. Движения повторяются с той или другой ноги.

Можно также исполнять, начиная с шага:

на «раз» - шаг правой ногой вперед

на «и» легкий подскок на правой ноге

на «два» - шаг левой ногой вперед

на «и» легкий подскок на левой ноге. И так далее.

Педагог далее знакомит детей с сюжетом игры.

Игровое задание:

Один ребенок – лиса, остальные дети – птички

Птичкам холодно на улице, и они делают подскок то на одной ножке, то на другой. Но лесом тихо идет лисичка, она увидела птичек, и тихонько подкрадется к ним, чтобы кого-то поймать. Но птички, увидев лису, взлетают (легкий бег на носочках, с вытянутым корпусом, и машут ручками (крылышками). Кого лисичка поймала, тот стает лисой.