

-МОУ ДОД ДДТ «Лира»-

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПЕДАГОГАМ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ПЛАСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
НА РАЗВИТИЕ САМОРЕГУЛЯЦИИ, ВНИМАНИЯ И
ВООБРАЖЕНИЯ
ДЕТЕЙ 4-7 ЛЕТ».**

**Составлены методистом по кружковой работе
Негробовой Г.В.**

ЛИПЕЦК 2012

Пластические игры развивают не только красоту и выразительность пластики, воображение и фантазию, но и прекрасно концентрируют внимание детей на занятии. Ценность пластических игр ещё и в том, что они дают возможность организованно и под музыку какое-то время двигаться на занятии, получая положительные эмоции, тем самым снимая напряжение, усталость.

Чтобы вызвать у детей положительные эмоции, спровоцировать работу воображения, фантазии, рекомендуется использовать музыкальное сопровождение и элементы костюмов, атрибутику при проведении данных игр.

Пластические игры на развитие внимания.

1. «Зайцы, аисты, лягушки».

Педагог сообщает правила игры. Когда он делает один хлопок в ладоши- дети принимают позу аиста (стоят на одной ноге, поджав другую, руками машут, как крыльями). Два хлопка- позу лягушки (присесть, при этом пятки вместе, носки врозь, колени разведены, руки между ногами на полу). Три хлопка- зайца (делают подскоки на двух ногах, оттянув носки, руки впереди согнуты в локтях, кисти – опущены вниз).

2. «Актёры и режиссёр».

Дети (актёры) двигаются произвольно под тихую музыку, выполняют любые движения, при этом удерживая внимание на педагоге (режиссёре). Неожиданно он негромко говорит забавное задание, например: «Быстро всем взяться за свой нос правой рукой» и т.д.

Те, кто отвлекся, не услышал задания и не сумел выполнить задания сразу, выходят из игры. Так определяется самый внимательный «актёр».

3. «Замри!».

Детям предлагается представить и изобразить в пластике образы (человека, животных, явлений природы). Во время игры вводим команду «Замри». Умение мгновенно поставить точку при движении, замереть по команде педагога развивает смену торможения и возбуждения головного мозга. Примеры игровых заданий:

1. Представь, что ты- лёгкое облако, которое танцует в небе.

А теперь – раз, два, три, замри!

2. Покажи, как бабочка летает, а потом замирает.

3. Покажи, как черепаха ползает, а потом прячется под панцирь.

4. Покажи, как кошка сворачивается клубочком и спит.

4. «Купание в море».

Участники изображают птиц в небе и плавание рыб в море, как они ныряют, ложатся на морское дно.

Говорят слова:

«Мы летали, мы летали,
мы устали, мы устали,
сине море увидали,
в сине море мы ныряли.
В сине море мы ныряли,
рыбок маленьких видали.

Звучит тихая музыка. Пока музыка играет, участники двигаются, когда музыка закончилась, они замирают- засыпают. Когда музыка меняется, становится бодрой, участники встают, просыпаются. Игра повторяется.

5. Облакоши танцуют».

Выбирается ведущий. Остальные- облакоши (облачные волшебные человечки). Они становятся вокруг ведущего и под музыку повторяют за ним движения. Затем ведущий говорит:

-Облакоши танцуют –раз, облакоши танцуют – два, облакоши танцуют – три. Облакоши, на месте замри!

6. Забавные движения облакош.

Дети делятся на два команды. Команды задают по очереди друг другу вопросы и отвечают на них, сопровождая ответы забавными жестами:

- Как танцуют облакоши?

- Вот так ...

- А как поют облакоши?

-Вот так...

-Как спят (гуляют, дружат, картошку чистят, цветочки поливают и т.д.)облакоши?

7. Дружный круг.

Участники встают в круг и говорят:

«Встали все мы в круг, мы в круг.

Каждый в круге мне друг, мне друг.

Руку другу протяну, ссоры с другом не начну. (Берутся за руки.)

-Ах, дружочек, мой дружок! Ты молчишь, и я молчок!»

Участники замолкают, пока ведущий не скажет слова:
«Постояли, помолчали, потянулись, поплясали!» (Дети импровизируют, танцуя в парах.)

8. «Салки за руки».

Игра проходит как обыкновенные салочки, но при условии, что салочка не может салить игроков, если они не успеют найти пару и схватиться за руки. Те, кто проиграл показывает свободный танец под музыку (как танцуют тигры, сонные мухи, кошки, кузнечики и т.д.)

9. Ветер танцует.

Выбирается ребёнок на роль ветра. Под музыку он танцует с лентой свободный танец. Участники произносят текст:

-Ветер играет, ветер танцует, ветер дует на...

Ветер останавливается и выбирает участника, называя его по качества или детали одежды.

- Ветер дует на весёлую девочку с красными бантиками.

Тот, кого назвал ветер, становится новым ветром, также танцует импровизацию с лентой.

10.Клоун.

Выбирается клоун(в игре используется либо элемент костюма, либо нос клоуна). Он становится перед остальными участниками, которые произносят текст:

-Клоун, клоун, весельчак, потянулся- это раз. И нагнулся- это два. Три- присел, Четыре- встал. Вместе с нами танцевал.

Клоун показывает забавные движения, остальные повторяют. Затем выбирается новый клоун.

10.«Облачный Дед».

Участники становятся вокруг водящего (Деда) и произносят слова:

- Как у Облачного Деда было семеро детей, вот с такими глазами, вот с такими ушами, вот с такими хвостами /и т.д./ Они не пили, они не ели, все на Дедушку смотрели, и всё делали, как он».

Водящий показывает одно танцевальное движение, остальные за ним повторяют. Кто лучше и точнее выполнит, становится Облачным Дедом. В игре можно использовать элемент костюма (напр., седую бороду Деда).