

***ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ***

**ЭСТАФЕТА**

***Цель.*** 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, пе­редавая 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.

**УПРАЖНЕНИЕ 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 ИЛИ 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 дальней­шем 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 ме­няться, «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.

**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.

**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.

***СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ***

**УПРАЖНЕНИЯ И ЭТЮДЫ**

**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.

***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 пред­метами,"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.

***РИТМОПЛАСТИКА***

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ДВИГАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ**

**МУРАВЬИ**

***Цель***. Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Дви­гаться в разных темпах. Тренировка внимания.

***Ход игры*.** По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное пространство.

**КАКТУС И ИВА**

***Цель***. Развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ориентироваться в пространстве, координи­ровать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

***Ход игры****.* По любому сигналу, например хлопку, дети на­чинают хаотично двигаться по залу, как в упражнении «Му­равьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слег­ка согнуты в локтях, подняты над головой, ладони тыльной сто­роной повернуты друг к другу, пальцы растопырены, как ко­лючки, все мышцы напряжены. По хлопку педагога хаотичес­кое движение возобновляется, затем следует команда: «Ива». Дети останавливаются и принимают позу «ивы»: слегка разве­денные в стороны руки расслаблены в локтях и висят, как вет­ви ивы; голова висит, мышцы шеи расслаблены. Движение во­зобновляется, команды чередуются.

**ПАЛЬМА**

***Цель.*** Напрягать и расслаблять попеременно мышцы рук в кистях, локтях и плечах.

***Ход игры.***«Выросла пальма большая-пребольшая»: правую руку вытянуть вверх, потянуться за рукой, посмотреть на руку. «Завяли листочки»: уронить кисть. «Ветви»: уронить руку от локтя. «й вся пальма»: уронить руку вниз. Упражнение повторить левой рукой.

**МОКРЫЕ КОТЯТА**

***Цель.*** Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться врассыпную мягким, пружиня­щим шагом.

***Ход игры.***Дети двигаются по залу врассыпную мягким, слег­ка пружинящим шагом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, на­прягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают «капельки дождя» по очереди с каждой из четы­рех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

**ШТАНГА**

***Цель.*** Попеременное напряжение и расслабление мышц пле­чевого пояса и рук.

***Ход игры.***Ребенок поднимает «тяжелую штангу». Потом бросает ее, отдыхает.

**САМОЛЕТЫ И БАБОЧКИ**

***Цель.***Учить детей владеть мышцами шеи и рук; ориентиро­ваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке.

***Ход игры****.* Дети двигаются врассыпную, как в упражнении «Муравьи», по команде «самолеты» бегают стремительно, вы­тянув руки в стороны (мышцы рук, шеи и корпуса напряже­ны); по команде «бабочки» переходят на легкий бег, делая ру­ками плавные взмахи, голова мягко поворачивается из сторо­ны в сторону («бабочка ищет красивый цветок»), кисти, локти, плечи и шея не зажаты.

Упражнение можно делать под музыку, подобрав соот­ветствующие произведения из репертуара по музыкальному вос­питанию.

**БУРАТИНО И ПЬЕРО**

***Цель.*** Развивать умение правильно напрягать и расслаблять мышцы.

***Ход игры.***Дети двигаются как в упражнении «Муравьи», по команде «Буратино» останавливаются в позе: ноги на ширине плеч, руки согнуты в локтях, раскрыты в сторону, кисти пря­мые, пальцы растопырены, все мышцы напряжены. Движение по залу возобновляется. По команде «Пьеро» — опять замира­ют, изображая грустного Пьеро: голова висит, шея расслабле­на, руки болтаются внизу. В дальнейшем можно предложить детям двигаться, сохраняя образы деревянного крепкого Бура­тино и расслабленного, мягкого Пьеро.

**НАСОС И НАДУВНАЯ КУКЛА**

***Цель****.* Умение напрягать и расслаблять мышцы, взаимо­действовать с партнером, тренировать три вида выдыхания, ар­тикулировать звуки «с» и «ш»; действовать с воображаемым предметом.

***Ход игры.***Дети распределяются на пары. Один ребенок — надувная кукла, из которой выпущен воздух, он сидит на кор­точках, все мышцы расслаблены, руки и голова опущены; второй — «накачивает» воздух в куклу с помощью насоса; на­клоняясь вперед, при каждом нажатии на «рычаг», он выды­хает воздух со звуком «с-с-с-с» (второй вид выдыхания), при вдохе — выпрямляется. Кукла, «наполняясь воздухом», мед­ленно поднимается и выпрямляется, руки раскинуты вверх и немного в стороны. Затем куклу сдувают, вытаскивают проб­ку, воздух выходит со звуком «ш-ш-ш-ш» (первый вид выды­хания), ребенок опускается на корточки, вновь расслабляя все мышцы. Затем дети меняются ролями. Можно предложить наду­вать куклу быстро, подключая третий вид выдыхания: «С! С! С!»

**СНЕГОВИК**

***Цель****.* Умение напрягать и расслаблять мышцы шеи, рук, ног и корпуса.

***Ход игры.***Дети превращаются в снеговиков: ноги на шири­не плеч, согнутые в локтях руки вытянуты вперед, кисти ок­руглены и направлены друг к ругу, все мышцы напряжены. Педагог говорит: «Пригрело солнышко, под его теплыми весен­ними лучами снеговик начал медленно таять». Дети постепен­но расслабляют мышцы: опускают бессильно голову, роняют руки, затем сгибаются пополам, опускаются на корточки, па­дают на пол, полностью расслабляясь.

**БАБА-ЯГА**

***Цель.*** Умение напрягать и расслаблять в движении то пра­вую, то левую ногу.

***Ход игры.***Дети ходят по залу врассыпную, приговаривая потешку и выполняя движения под текст. Бабка-Ёжка, костяная ножка, С печки упала, ножку сломала! *(Дети идут врассыпную по залу.)* А потом и говорит: «У меня нога болит!». *(Дети останавливаются.)* Пошла на улицу — раздавила курицу, Пошла на базар — раздавила самовар! Вышла на лужайку — испугала гайку! *(Дети продолжают движение, напрягая сначала левую, а потом правую ногу, прихрамывают.)*

**СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА**

***Цель****.* Умение напрягать и расслаблять поочередно мышцы всего тела, координировать движения.

***Ход игры.***Сначала педагог, в дальнейшем ребенок превра­щается в «Снежную королеву» и начинает постепенно «замора­живать» всех детей: называет при этом определенные части тела правая рука, левая рука, левая нога, правая нога, корпус, го­лова), соответствующие мышцы напрягаются. Дети превраща­ются в ледяную скульптуру, которая начинает медленно таять под лучами солнца. (Расслабляются шея, руки, корпус, ноги), дети сначала опускаются на корточки, затем полностью расслаб­ляются и ложатся на пол

**КОНКУРС ЛЕНТЯЕВ**

***Цель****.* Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

***Ход игры.***

Хоть и жарко, хоть и зной,

Занят весь народ лесной.

Лишь барсук — лентяй изрядный

Сладко спит в норе прохладной.

Лежебока видит сон, будто делом занят он.

На заре и на закате все не слезть ему с кровати.

*(В. Викторов)*

Дети изображают ленивого барсука. Они ложатся на ковер *л* стараются как можно больше расслабиться.

**ГИПНОТИЗЕР**

***Цель****.* Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

***Ход игры****.* Педагог превращается в гипнотизера и проводит в сеанс усыпления»; делая характерные плавные движения ру­нами, он говорит: «Спите, спите, спите... Ваши голова, руки, и ноги становятся тяжелыми, глаза закрываются, вы пол­ностью расслабляетесь и слышите шум морских волн». Дети постепенно опускаются на ковер, ложатся и полностью рас­слабляются.

Можно использовать аудиокассету с музыкой для медитации ирелаксации.

**НЕ ОШИБИСЬ**

***Цель.*** Развивать чувство ритма, произвольное внимание, координацию.

***Ход игры.***Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, притопы ногой и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним. Постепенно ритмические рисунки ус­ложняются, а темп убыстряется.

**РИТМИЧЕСКИЙ ЭТЮД**

***Цель.*** Развивать чувство ритма, координацию движений, согласованность действий с партнерами.

***Ход игры.***Дети делятся сначала на две, а по мере приобрете­ния определенных навыков на три и даже четыре группы. Пер­вая группа придумывает ритмический рисунок и начинает его воспроизводить в хлопках. Вторая группа присоединяется к пер­вой, отхлопывая свой ритмический рисунок, затем включается третья группа и т.д.

**ПОЙМАЙ ХЛОПОК**

***Цель.*** Развивать произвольное слуховое внимание и быстро­ту реакции.

***Ход игры.***Дети стоят врассыпную. Их задача заключается в том, чтобы среагировать на хлопок педагога и хлопнуть прак­тически одновременно с ним. Педагог предлагает «поймать» то маленький мячик, то цветок, то монетку.

**ГОЛОВА ИЛИ ХВОСТ**

***Цель.*** Развитие координации движений, быстроты реакции, воображения.

***Ход игры.***Педагог превращается в Ивана-Царевича, а все дети — в Змея-Горыныча. Иван-Царевич взмахивает мечом (гимнастической палкой или линейкой), если взмах на уровне головы — Змей Горыныч должен спрятать головы (дети быстро наклоняются), если взмах на уровне ног, Змей-Горыныч спаса­ет хвост (дети подпрыгивают).

**СЧИТАЛОЧКА**

***Цель.*** Развивать координацию движений, согласованность действий, чувство ритма, умение пользоваться жестами.

***Ход игры.***Дети произносят текст и одновременно выполняют движения.

*Раз, два* — *острова* Два хлопка, полукруг одной рукой,

затем другой в сторону, как бы изо­бражая два острова.

*Три, четыре* — Два хлопка, обеими руками

*мы приплыли* изобразить волнообразные движения в направлении от себя.

*Пять, шесть* — Два хлопка, поочередное движение

*сходим здесь* правой рукой ладошкой вниз (как бы отбиваем мяч),

 левой — ладошкой вверх (подбрасываем мяч).

*Семь, восемь* — Два хлопка, правая рука вытягивается вверх,

*сколько сосен!*  затем на слове «сосен» вытягивается вверх левая рука

*Девять, десять* — Два хлопка, средним и указательным

*мы в пути* пальцами обеих рук выполнить движение от себя вперед, изображая «шаги».

 *До-счи-тал В*ыполнить 4 движения, по одному на

*до де-ся-ти!* каждый слог:

1) ладонь правой руки на голову;

2) тыльная сторона левой руки под подбородок;

3) ладонь пра­вой руки касается правой щеки;

4) ладонь левой руки касается левой щеки.

Выполнить 3 движения:

1) правая рука вытягивается вперед;

2) левая рука вытягивается вперед;

3) звон­кий хлопок в ладоши.

**КАК ЖИВЕШЬ?**

***Цель.***Развивать быстроту реакции, координацию движений, умение владеть жестами.

 ***Ход игры.***

Педагог Дети

— Как живешь? — Вот так! С настроением показать

большой палец.

— А плывешь? — Вот так! Любым стилем.

— Как бежишь? — Вот так! Согнув руки в локтях, притоп-

нуть поочередно ногами.

*—* Вдаль глядишь? — Вот так! Руки «козырьком» или «бинок-

лем» к глазам.

— Ждешь обед? — Вот так! Поза ожидания, подпереть щеку

рукой.

— Машешь вслед? — Вот так! Жест понятен.

— Утром спишь? — Вот так! Ручки под щечку.

— А шалишь? — Вот так! Надуть щечки и хлопнуть

по ним кулачками.

*(По Н.Пикулевой)*

**БАБУШКА МАЛАНЬЯ**

***Цель****.* Развивать внимание, воображение, находчивость, уме­ние создавать образы с помощью мимики, жеста, пластики.

***Ход игры.***Дети берутся за руки и идут по кругу, в центре которого — водящий; дети поют потешку и выполняют движе­ния.

У Маланьи, у старушки, *(Идут по кругу и поют.)*

Жили в маленькой избушке

Семь дочерей,

Семь сыновей,

Все без бровей! *(Останавливаются и с по-*

С такими глазами, *мощью мимики и жестов изо-*

С такими ушами, *бражают то, о чем говорит-*

С такими носами, *ся в тексте.)*

С такими усами,

С такой головой,

С такой бородой...

Ничего не ели, *(Присаживаются на корточ-*

Целый день сидели. *ки и одной рукой подпирают*

На него (нее) глядели, *подбородок.)*

Делали вот так... *(Повторяют за ведущим любой жест.)*

**ШЕЯ ЕСТЬ, ШЕИ НЕТ**

***Цель****.* Развивать подвижность мышц плечевого пояса.

***Ход игры.***Дети стоят в основной стойке и в соответствии со словами педагога выполняют движения.

*Шея есть* — стоять прямо, показывая длинную шею.

*Шеи нет* — поднять плечи вверх, как бы «втянуть» шею (уродцы). Повторить несколько раз.

**ЗАКРЫТЬ КНИЖКУ, РАСКРЫТЬ**

***Цель****.* Та же.

***Ход игры****. Закрыть книжку* — плечи вперед. *Раскрыть книжку* — плечи отвести назад. Повторить несколько раз.

**ЗАВОДНАЯ КУКЛА**

***Цель.***Развивать подвижность шеи, расслаблять мышцы шеи, рук и корпуса.

***Ход игры.***Дети стоят в позе куклы: ноги на ширине плеч, руки внизу, кисти напряжены, пальцы растопырены, ладони вперед. Желательно упражнение проводить под музыку, с раз­мером 2/4, например, «Полька» А.Жилинского.

*Такт 1.* Наклонить голову вперед на первую четверть, на­зад — на вторую четверть.

*Такт 2.* Голову вперед, назад и прямо (движение на каж­дую восьмую длительность).

*Такт 3.* Наклонить голову назад, потом вперед.

*Такт 4.* Голову назад, вперед, прямо.

*Такт 5.* Повернуть голову вправо, затем влево.

*Такт 6.* Вправо, влево, прямо.

*Такт 7.* Повернуть голову влево, затем вправо.

*Такт 8.* Влево, вправо, прямо.

*Такт 9.* Наклонить голову к правому плечу, затем к левому.

*Такт 10.* К правому, к левому, прямо.

*Такт 11.* Наклонить голову к левому плечу, затем к правому.

*Такт 12.* К левому, к правому, прямо.

*Такт 13.* Движение как в 1-м такте.

*Такт 14.* Движение как во 2-м такте.

*Такт 15.* Движение как в 3-м такте.

*Такт 16.* Голову прямо на 1 -ю долю, на 2-ю долю согнуть­ся пополам, уронить голову и руки — завод кон­чился.

**ОСЬМИНОГ**

***Цель****.* Развивать пластику рук, координацию движений.

***Ход игры.***Руки в стороны, ладони вперед, основная стойка. Мягко скрестить руки в запястьях перед грудью и плавно от­вести в стороны. Повторить четыре раза, сверху то правая, то левая рука. Мягко скрестить руки на груди, как бы стараясь обхватить себя руками, плавно развести в стороны. Повторить четыре раза, чередуя положение рук.

**МЕДВЕДИ В КЛЕТКЕ**

***Цель****.* Развивать ловкость, координацию движений.

***Ход игры.***Встать на колени, затем сесть на пятки, ладони положить на пол и в тыльные стороны ладоней уткнуть «мок­рые носы». Медвежата сидят в клетке и пытаются из нее вы­браться к маме в лес...

1. *Правой вперед, затем* Не поднимая головы, вытянуть вперед

*левой* правую руку по полу, по­том левую руку.

2. *К себе, к себе* По очереди вернуть руки в исходное

 положение.

3. *В стороны, в стороны* Вытянуть руки по полу в стороны:

сначала правую, потом левую.

4. *К себе, к себе* По очереди вернуть руки в исх. п.

5. *Правую руку вперед,* Опираясь на левую руку, поднять-

*левую ногу* — *назад* ся с пяток, потянуться правой рукой

вперед, левой прямой ногой назад (как бы пытаться «раздви­нуть» прутья клетки).

6. *Сесть* Вернуться в исходное положение.

7. *Левую руку, правую* Выполнить п. 5.

*ногу, потянуться!..*

8. *Ничего не получилось!..* Вернуться в исходное положение. Уткнуть носы в тыльные стороны ладоней и «завыть»

**ЗМЕИ**

***Цель****.* Развивать чувство ритма, пластику рук.

***Ход игры.***Дети сидят врассыпную по-турецки, руки в сто­роны, ладони вниз, спина прямая. Все вместе произносят текст:

*На охоту собираясь,* На каждый слог плавным движе-

нием приблизить тыльные сторо­ны ладоней к плечам и обратно, как бы отталкиваясь от плеча.

*Ползут змеи, извиваясь.* На каждый слог то же движение,

но поднимая руки вверх и опуская вниз. Можно делать упражнение без текста на звуке «с-с-с-с-с-с-с».

**ЕЖИК**

***Цель****.* Развитие координации движений, ловкости, чувства ритма.

***Ход игры.***Дети лежат на спине, руки вытянуты вдоль голо­вы, носки ног вытянуты.

1. *Ежик съежился,* Согнуть ноги в коленях, прижать

*свернулся,* к животу, обхватить их руками, нос в колени.

2. *Развернулся...* Вернуться в исх. п.

3. *Потянулся.* Поворот на живот через правое плечо.

4. *Раз, два, три, четыре,* Поднять прямые руки и ноги

*пять...* вверх, потянуться за руками.

5. *Ежик съежился опять!..* Поворот на спину через левое плечо, обхватить руками ноги, согну­тые в коленях, нос в колени.

**ПОЛЗУЩИЕ ЗМЕИ**

***Цель****.* Развивать гибкость, пластическую выразительность.

***Ход игры.***Стать на колени и, прогнув спину, как можно даль­ше вытянуть руки вперед, прижимаясь грудью к полу. Затем подтянуть ноги («хвост») и снова продвинуться вперед. Харак­тер движения волнообразный и непрерывный. Змеи могут изги­баться в разные стороны, пластически общаться, артикулировать звуки «с-с-с-с-с-с-с», «ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш», «щ-щ-щ-щ-щ-щ-щ», «ч-ч-ч-ч-ч-ч-ч» (1-й вид выдыхания).

**ПАНТЕРЫ**

***Цель****.* Та же.

***Ход игры.***Дети сидят на корточках и, не касаясь коленями пола, руками («мягкими лапками») идут по окружности к свое­му «хвосту», не разворачивая по возможности корпус. Идут поочередно в разные стороны. В дальнейшем пантеры могут пла­стически и с помощью звуков общаться между собой. (См. раз­дел «Культура и техника речи», упражнение «Зевающая пан­тера».)

**МАРИОНЕТКИ**

***Цель****.* Развивать умение владеть своим телом, ощущать им­пульс.

***Ход игры****.* Дети стоят врассыпную в основной стойке. По хлопку педагога они должны импульсивно, очень резко принять какую-либо позу, по второму хлопку — быстро принять новую позу и т.д. В упражнении должны участвовать все части тела, менять положение в пространстве (лежа, сидя, стоя).

**СКУЛЬПТОР**

***Цель****.* Развивать воображение и фантазию, совершенство­вать пластические возможности тела, умение действовать с партнером.

***Ход игры.***Дети распределяются на пары. Один ребенок бе­рет на себя роль скульптора, а другой — роль пластилина или глины. Скульпторам предлагается слепить несуществующее фантастическое создание, придумать ему имя и рассказать, где оно живет, чем питается, что любит, как передвигается. В даль­нейшем можно предложить существу ожить и начать двигать­ся. Затем дети меняются ролями.

**В «ДЕТСКОМ МИРЕ»**

***Цель****.* Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.

***Ход игры****.* Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную игрушку. Продавец за­водит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а по­купатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети ме­няются ролями.

**КТО НА КАРТИНКЕ?**

***Цель****.* Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластических выразительных движений.

***Ход игры.***Дети разбирают карточки с изображением живот­ных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в плас­тике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить луч­шее исполнение.

**ЗЕРНЫШКО**

***Цель****.* Тренировать веру, фантазию и Пластическую вырази­тельность.

***Ход игры.***Дети распределяются на зрителей и исполните­лей. Каждый ребенок представляет себя маленьким зернышком какого-либо растения. Дети сидят на корточках (голову при­жать к коленям и обхватить себя руками). В заданном ритме из зернышка пробивается расточек, он тянется к солнышку, рас­тет, выпускает листочки... Зрители пытаются определить, что за растение выросло из каждого зернышка.

**ЦЫПЛЯТА**

***Цель****.* Та же.

***Ход игры.***Дети ложатся на ковер, прижимают колени к гру­ди, голову к коленям и обхватывают себя руками («яйцо»). Сна­чала приподнимается голова, цыплята клювиками разбивают скорлупу, расправляют крылышки, пытаются встать на нож­ки, начинают двигаться, знакомиться с окружающим миром, пробуют клевать зернышки...

**чудо-юдо из яйца**

***Цель****.* Та же.

***Ход игры****.* Игра похожа на предыдущую, но из яйца должны вылупиться фантастические обитатели других планет: они мо­гут скакать или ползать, ходить на четвереньках или перека­тываться. Они изучают все, что им попадается на их пути, ищут себе пищу, общаются между собой миролюбиво или враждеб­но. Усталые, ищут подходящее место для отдыха и укладыва­ются спать.

***МУЗЫКАЛЬНО-ПЛАСТИЧЕСКИЕ ИМПРОВИЗАЦИИ***

***Цель****.* Передавать в пластических свободных образах харак­тер и настроение музыкальных произведений.

**ПЕРВАЯ ПОТЕРЯ**

Каждый ребенок импровизирует предлагаемую ситуацию, как бы отвечая на вопросы: где, когда, почему, что потерял? Дети с помощью мимики, жестов, пластики тела создают мини-спектакль (этюд) на заданную тему.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Первая потеря», муз. Р.Шу­мана (Альбом для юношества).*

**ПОДАРОК**

Дети свободно и эмоционально передают радостное настрое­ние в связи с полученным подарком. Фантазируют, когда (Но­вый год или день рождения), от кого (мама, папа, друг и т.п.), что именно получили в подарок.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Новая кукла», муз. П. Чай­ковского (Детский альбом) или «Вальс-шутка», муз. Д Шостаковича.*

**ОСЕННИЕ ЛИСТЬЯ**

Ветер играет осенними листьями, они кружатся в причуд­ливом танце, постепенно опускаясь на землю.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Вальс-фантазия», муз. М.Глинки или вальс «Осенний сон», муз А. Джойса.*

**УТРО**

Дети лежат на ковре (спят), ощущают, как солнечный луч скользнул по лицу, медленно открывают глаза, потягиваются, поднимаются, подходят к окну и, открыв его, любуются ран­ним утром...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Утро», муз. Э.Грига; «Рас­свет на Москве-реке», муз. М.Мусоргского.*

**БАБОЧКИ**

На летнем лугу летают бабочки. Одни собирают нектар с цве­тов, другие любуются своими пестрыми крылышками. Легкие и воздушные, они порхают и кружатся в своем радостном танце.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Мотылек», муз .Д Жабалевского; «Вальс» из балета «Коппелия», муз. Л Делиба.*

**В СТРАНЕ ЦВЕТОВ**

Встране цветов праздничный бал. Каждый цветок импрови­зирует свои движения, выражая общее радостное настроение.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Подснежник» («Времена года»); «Вальс цветов» из балета «Щелкунчик»; муз. П.Чай­ковского.*

**СНЕЖИНКИ**

То медленно, то быстрее опускаются на землю снежинки, кружась и искрясь в своем волшебном танце.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Вальс» из оперы «Елка», муз. В. Ребикова; «Вальс снежных хлопьев» из балета «Щел­кунчик», муз. П.И. Чайковского.*

**ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС**

Страшно и таинственно в заколдованном лесу; ветви деревь­ев шевелятся, медленно извиваясь, заманивают путников в са­мую чащу...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Гном», муз. М. Мусоргского («Картинки с выставки»).*

**ПЕТЯ И ВОЛК**

Храбро и весело шагает мальчик Петя, смешно перевалива­ясь, ковыляет утка; мягко ступая лапками, крадется кошка; легко и быстро летает птичка; тяжело, опираясь на палку, хо­дит дедушка, сердито идет волк...

Дети делятся на несколько групп и внутри каждой распре­деляют роли.

***Музыкальное сопровождение:*** *отрывки из симф. сказки «Петя и волк», муз. С Прокофьева.*

**В ЦАРСТВЕ ЗОЛОТОЙ РЫБКИ**

**В** морском царстве Золотой рыбки покой и тишина. Его оби­татели занимаются своими делами: плавают рыбки, извивают­ся водоросли, раскрывается и закрывается раковина, быстро перемещается по дну краб...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Аквариум» («Карнавал животных» ), муз. К.Сен-Санса.*

**В ГОСТЯХ У РУСАЛОЧКИ**

В подводном дворце морского царя Русалочка танцует в ок­ружении рыб и медуз, крабов и морских звезд, раковин и ко­раллов...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Нептун», муз. Г.Холъста.*

**У ВОЛШЕБНИЦЫ АНИТРЫ**

**В** далекой и таинственной стране, где властвует прекрасная Анитра, она и ее подданные завлекают и заколдовывают пут­ников, случайно попавших в эту страну...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Танец Анитры из сюиты «Пер Гюнт», муз. Э.Грига.*

**В ЗАМКЕ СПЯЩЕЙ КРАСАВИЦЫ**

В заколдованный замок, где жизнь замерла и все обитатели которого, превращенные в статуи, застыли в разных позах, по­падает принц. Он дотрагивается до спящей принцессы, и все вокруг оживает: потягивается и поднимается кошка, просы­пается огонь в камине, слуги накрывают на стол, гости, очнув­шись от сна, начинают двигаться и танцевать.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Романс», муз. Д.Шостаковича.*

**СНЕГУРОЧКА**

Наступила весна. Все оживает и расцветает. Грустно лишь одной Снегурочке: солнечные теплые лучи несут ей гибель; она прощается со всем, что ей дорого, и медленно тает...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Романс» Г.Свиридова (из музыки к к/ф «Метель» ).*

**В СТРАНЕ ГНОМОВ**

Гномы отправляются проверить, все ли их клады на месте, не появился ли кто-нибудь чужой в их землях. Они приходят к лесному озеру, отдыхают на мягкой траве и вновь, полные сил, отправляются дальше...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Шествие гномов», муз. Э.Грига.*

**ГОРОД РОБОТОВ**

Роботы вышли на улицы города, они сделаны из металла и пластика, их движения резкие и упругие...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Монтекки и Капулетти» (из балета «Ромео и Джульетта», муз. С.Прокофьева).*

**ФАКИР И ЗМЕИ**

Факир играет на дудочке, и спокойно лежащие на полу змеи начинают свой танец, плавно покачиваясь и извиваясь.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Арабский танец» из бале­та «Щелкунчик», муз. П.Чайковского.*

**УМИРАЮЩИЙ ЛЕБЕДЬ**

Раненный, лебедь пытается взлететь, чтобы догнать свою стаю, он машет крыльями, но силы убывают, сломанное крыло не подчиняется, движения становятся все слабее, он бессильно опускается на землю.

***Музыкальное сопровождение:*** *«Умирающий лебедь» («Кар­навал животных», муз. К.Сен-Санса).*

***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.

***АРТИКУЛЯЦИОННАЯ ГИМНАСТИКА***

**ЗАРЯДКА ДЛЯ ГУБ «Веселый пятачок»:**

1. на счет «раз» губы вытянуть вперед, как пятачок у поросенка; на «два» губы растянуть в улыбке, не обнажая зубов;
2. вытянутые губы (пятачок) двигаются вверх и вниз, влево и вправо;
3. пятачок делает круговые движения в одну сторону, потом в другую;

Заканчивая упражнения, предложить детям полностью освободить мышцы губ, фыркнув, как лошадка.

**ЗАРЯДКА ДЛЯ ШЕИ И ЧЕЛЮСТИ**

Дети часто говорят сквозь зубы, челюсть зажата, рот е, приоткрыт. Чтобы избавиться от этих недостатков, необходимо освободить мышцы шеи и челюсти.

1. Наклонить голову то к правому, то к левому плечу, затем катать ее по спине и груди;

2. Удивленный бегемот: отбросить резко вниз нижнюю челюсть, рот при этом открывается широко и свободно.

3. Зевающая пантера: нажать двумя руками на обе щеки средней части и произносить «вау, вау, вау...», подражая голосу пантеры, резко опуская нижнюю челюсть широко открыв рот, затем зевнуть и потянуться.

4. Горячая картошка: положить в рот воображаемую горячую картофелину и сделать закрытый зевок (губы сомкнуть, мягкое небо поднято, гортань опущена).

**ЗАРЯДКА ДЛЯ ЯЗЫКА**

1. Жало змеи. Рот открыт, язык выдвинут, как можно дальше вперед, медленно двигается вправо — влево.

2. Конфетка. Губы сомкнуты, языком за ними помещаем «конфетку» вправо — влево, вверх — вниз, по кругу.

3. Колокольчик. Рот приоткрыт, губы округлены, язык бьется о края губ, как язычок звонкого колокольчика.

4. Уколы. Острым кончиком зыка касаться попеременно внутренней стороны левой и правой щеки. Нижняя челюсть неподвижна.

5. Самый длинный язычок. Высунуть язык как можно дальше и пытаться достать им до носа и подбородка.

**УПРАЖНЕНИЯ НА ТРИ ВИДА ВЫДЫХАНИЯ**

***Цель.*** Разогреть мышцы дыхательного аппарата.

1-й вид обслуживает спокойную, плавно звучащую речь.
*Свистит ветер*  — ССССССС...
*Шумят деревья* — ШШШШШ...
*Летит пчела —* ЖЖЖЖЖЖ...
*Комар звенит* — 3333333333...

2-й вид обслуживает волевую, но сдержанную речь.

*Работает насос* — ССССС! ССССС! ССССС!

*Метет метель* — ШШШШ! ШШШШ! ШШШШШ!

*Сверлит дрель* — 33333! 33333! 33333!

3-й вид обслуживает эмоциональную речь в быстром темпе.
*Кошка сердится* — Ф! Ф! Ф! Ф1

*Пилит пила —* С! С! С! С!

*Заводится мотор —* Р! Р! Р! Р!

Дети могут сами придумывать подобные упражнения и со­единять все три вида выдыхания в одном упражнении.

На­пример: мотоцикл. Заводим мотор: Р! Р! Р!.. РРРРР! РРРРР! РРРРР! Поехали быстрее и быстрее: РРРРР! РРРРР! РРРРР!

***ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА СВОБОДУ ЗВУЧАНИЯ***

***С МЯГКОЙ АТАКОЙ***

**БОЛЬНОЙ ЗУБ**

***Ход.*** Детям предлагается представить, что у них очень бо­лит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слег­ка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук монотонный, тяну­щийся.

**КАПРИЗУЛЯ**

***Ход.*** Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно зву­чит голос.

**КОЛОКОЛЬЧИКИ**

***Ход.*** Дети распределяются на две группы, и каждая по очере­ди изображает звон колоколов: удар — бом! И отзвук — ммм... БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн!

**КОЛЫБЕЛЬНАЯ**

***Ход.*** Дети воображают, что они укачивают игрушку, и напева­ют колыбельную, сначала с закрытым ртом на звук «м», а потом ту же музыкальную фразу колыбельной на гласные звуки «а», «о», «у».

***ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ******НА ОПОРУ ДЫХАНИЯ***

**ДРЕССИРОВАННЫЕ СОБАЧКИ**

***Ход.*** Выбирается ребенок-дрессировщик, который предла­гает остальным детям — цирковым собачкам решать прос­тейшие задачки, самостоятельно им придуманные. Вместо от­вета «собачки» произносят «ав-ав-ав!» соответствующее число раз.

**ПТИЧИЙ ДВОР**

***Ход.***Дети воображают, что попали на большой деревенский двор, они должны позвать и покормить всех его обитателей. Дети коллективно или по одному зовут уток (уть-уть-уть-уть), петушка (петь-петь-петь-петь), цыплят (цып-цып-цып), гусей (тега-тега-тега-тега), голубей (гуль-гуль-гуль), вдруг появи­лась кошка (кис-кис-кис-кис), она попыталась поймать цыпленка (брысь! брысь!). Курица зовет разбежавшихся цыплят.

**ЭХО *(по Н.Пикулевой)***

*Ведущий Дети*

Собирайся, детвора! Ра! Ра!

Начинается игра! Ра! Ра!

Да ладошек не жалей! Лей! Лей!

Бей в ладошки веселей! Лей! Лей!

Сколько времени сейчас? Час! Час!

Сколько будет через час? Час! Час!

И неправда: будет два! Два! Два!

Дремлет ваша голова! Ва! Ва!

Как поет в селе петух? Ух! Ух!

Да не филин, а петух? Ух! Ух!

Вы уверены, что так? Так! Так!

А на самом деле как? Как! Как!

Если кто-то закукарекал, отдает фант, и игра начинается сначала.

***ИГРЫ НА РАСШИРЕНИЕ ДИАПАЗОНА ГОЛОСА***

**ЧУДО-ЛЕСЕНКА**

***Ход игры.***Каждую последующую фразу дети произносят, по­вышая тон голоса.

Чу-до-ле-сен-кой-ша-га-ю, Вы-со-ту-я-на-би-ра-ю: Шаг-на-го-ры, Шаг-на-ту-чи... А-подъ-ем-все-вы-ше, кру-че... Не-ро-бе-ю, петь хо-чу, Пря-мо к солн-цу-я-ле-чу!

**САМОЛЕТ**

***Ход игры****.* В правой руке дети держат воображаемый игру­шечный самолет. Он то набирает высоту, то плавно опускается, то снова резко взмывает к небу, то делает «мертвую петлю», наконец приземляется на аэродроме. Движения руки сопровож­даются тянущимся звуком АААА... или 3333... Голос следует за движением самолета то вверх, то вниз.

***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, афи­ша, 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!