

## *Музыкально-ритмические игры в работе с детьми младшего школьного возраста*

Как известно, у младших школьников наблюдается большая потребность в двигательной деятельности. Ребенок семи - восьмилетнего возраста быстро устает от длительного нахождения в одном положении и от однообразных движений. Для детей этого возраста характерно отсутствие выдержки, устойчивого внимания, свойственно непроизвольное поведение.

Изучение развития детей показывают, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психические процессы. Обусловленные игрой изменения в психике ребенка настолько существенны, что в советской психологии (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В. С. Мухина) утвердился взгляд на игру как на ведущую деятельность детей.

Именно поэтому большое значение на уроке хореографии имеет игра. Игра – самая близкая форма деятельности детей, в ней ребенок черпает образы для решения новых жизненных задач, возникающих в познании, в труде, в художественном творчестве. Опора на игру - это важнейший путь включения детей в учебную деятельность способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности. Игра погружает ребенка в самоисследование, учит понимать себя и справляться с трудностями.

Музыкальные игры пользуются у детей с большой любовью, вызывают веселое, бодрое настроение, ибо в них наряду с музыкально – двигательными заданиями присутствует элемент занимательности, а не редко и соревнования - кто, скорее, кто лучше, кто более ловкий, смелый, находчивый, кто более четко выполнит то или иное задание. Игра дает прекрасную возможность переключить внимание, снять напряжение, сплотить коллектив детей. В игре проявляются те черты характера детей, которые трудно распознать во время исполнения упражнений и танцев. Поэтому каждый педагог должен иметь большое количество разнообразных, разноплановых игр, которые можно использовать в уроке в зависимости от ситуации. На уроках хореографии игра может носить разный характер: на закрепление пройденного материала; на релаксацию - переключение внимания, состязательные игры, где проявляется ловкость, находчивость.

Движение под музыку дают возможность воспринимать и оценивать её характер (весёлая, грустная), развивают способность переживать содержимое музыкального образа. В свою очередь, эмоциональная насыщенность музыки позволяет разнообразить приёмы движений и характер упражнений. В сюжетно - образных упражнениях и музыкальных играх сохраняется основной принцип хореографии: все движения должны быть органически связаны с музыкой, то есть соответствовать её характеру и средствам музыкальной выразительности. Тематика и содержание игр обычно отражают понятные, близкие детям явления окружающей действительности, раскрывают знакомые образы. Доступность игровых образов, интерес к игре, эмоцио-

нальный рассказ педагога, выразительное исполнение музыки позволяет детям дать свои индивидуальные оттенки при исполнении игры. Совпадение образного слова, музыки и движения развивает детское воображение, ребенок точнее передает характер игрового персонажа, движения становятся свободными, исчезает скованность, появляется уверенность.

Но при этом игра на занятиях не должна являться наградой или отдыхом после нелегкой или скучной работы, скорее труд возникает на почве игры, становится ее смыслом и продолжением.

### Варианты музыкально-ритмических игр

Ритмические упражнения под чтение стихов развивают у ребёнка чувство ритма, воображение, умение двигаться под музыку, выразительность, пластичность, общую культуру движений. Они помогут ребёнку сочинить свой собственный оригинальный танец, научат импровизировать под музыку.

#### **"Считалочка"**

Вышли мыши как-то раз (ходьба на носках)  
Посмотреть, который час.  
Час, два, три, четыре (4 хлопка в ладоши)  
Мыши дёрнули за гири (поднять и опустить руки)  
Вдруг раздался страшный звон (присесть, закрыть уши)  
Убежали мышки вон!

#### **"Бабочка"**

Меня напрасно осуждают,  
Что я танцую без конца, (взмахи руками)  
Пою, кружусь я и порхаю,  
Чтоб людям радовать сердца (покружиться на месте)  
А мир так весел и прекрасен,  
В нём звон ручьев и леса шум (подскоки вправо со взмахами рук)  
И как же должен быть несчастен  
Кто вечно мрачен и угрюм. (подскоки влево со взмахами рук)

#### **"Любопытная Варвара"**

Любопытная Варвара (подняться на полупальцы)  
Смотрит влево, (повернуть голову влево)  
Смотрит вправо, (повернуть голову вправо)  
Смотрит вверх (посмотреть вверх)  
И смотрит вниз, ( опустить голову и посмотреть на пальцы ног)  
Опустилась на карниз (присесть на корточки с ровной спиной)

## игры на внимательность и ловкость

### **«Поймай ритм!»**

Группа садится в круг. Ведущий хлопает в ладоши, используя несложный ритм, который легко повторить. По мере возможности участники присоединяются к ведущему и в конце концов хлопают все вместе. Затем ведущий может остановиться и задать другой ритм. Возможно, ведущему нужно будет побуждать участников внимательно слушать и не хлопать беспорядочно в ладоши

Варианты игры: Можно отстукивать ритм на разных частях тела. Ритм можно сопровождать словами. Например, любой скороговоркой. Каждому участнику поочередно можно предлагать стать ведущим. Можно использовать музыкальное сопровождение. Участники могут повторять заданный ритм один за другим, по очереди. Когда первый ритм будет освоен всей группой, ведущий может переходить к следующему без перерыва. Он может произнести: «Все меняется», чтобы подать группе сигнал перехода к новому ритму.

### **«Танец шляпы»**

Группа садится в круг. Когда начинает звучать музыка, участники передают шляпу по кругу, по очереди надевая ее на голову своего соседа. Когда звучание музыки прерывается, ведущий просит участника, у которого в этот момент оказалась шляпа, показать какое-то движение — с тем чтобы все остальные его повторили. Музыка начинает звучать вновь, и игра продолжается.

Важно: Ведущему нужно следить за тем, чтобы передача шляпы происходила именно через надевание, а не стягивание ее с соседа. Темп музыки может влиять на скорость передачи шляпы.

### **«Музыкальные обручи»**

Ведущий раскладывает обручи на полу в большой комнате. Как только начинает звучать музыка, участники начинают ходить, танцевать или прыгать вокруг обручей. Как только музыка смолкает, каждый находит себе обруч и встает в него. Важно: Участникам не следует вставать в обруч, пока звучит музыка. Ведущему следует продлевать паузу настолько, чтобы у каждого участника было время найти себе обруч до того, как музыка зазвучит вновь.

Варианты: Можно не раскладывать обручи по всей комнате, а расположить их в ее центре. Вместо обручей можно использовать небольшие коврики или лоскуты. Число обручей может равняться половине числа участников: в каждом обруче оказывается по два участника. Если расположить обручи вплотную друг к другу, каждый участник сможет вставать в два разных обруча (или наступать на место их касания). Можно использовать три обруча разных цветов подобрав к ним косынки (или лоскуты) соответствующих цветов.

Танцуя, участники размахивают косынками, а когда музыка смолкает, каждый находит обруч по цвету своей косынки.

### **«Перевернись и поздоровайся»**

Участники ложатся на коврики. Лежа на спине, образуют круг таким образом, чтобы их руки оказались в центре. Все вместе поют песню, и каждый участник перекачивается на бок (или ему помогают это сделать) и дотягивается до своего соседа, который тоже разворачивается в его сторону, и они приветствуют друг друга прикосновением. После этого каждый перекачивается на другой бок, чтобы «поздороваться» с еще одним соседом. Допев песню, участники меняются местами, и игра продолжается уже с новыми партнерами

Важно: В некоторых группах необходимо оговорить направление поворота для каждого участника до того, как начнется игра. Возможно, ведущему придется замедлять или ускорять темп песни в зависимости от того, как скоро участники смогли поприветствовать друг друга.

### **«Автомобили»**

Цель: Закрепление исполнения движений и соединение его с темпом музыки. Правила игры: дети стоят в шахматном порядке или в шеренгу. По команде «сели в машину» дети выполняют команду – изображая руками, что держатся за руль. По команде «завели моторы» дети издают звуки, имитирующий звук мотора. По команде «поехали» дети свободно передвигаются по залу, не сбивая друг друга под темп музыки. Учитель поднимает карточки светофора, где написано задание исполнения движений: красный – галоп; желтый – подскок; зеленый – танцевальный бег. По команде «машины в гараж» дети должны на 3 счета встать на свои первоначальные места, и кто не успеет поставить машину, тот выбывает из игры. Кто во время игры сталкивается и попадает в «аварию», тот тоже выбывает из игры.

### **«Музыкальная змейка»**

Подготовка к игре: все играющие делятся на 3 -4 группы. Команды выстраиваются в колонны параллельно одна за другой и называются «змейками». Каждая змейка, запоминает какую – либо музыкальную мелодию. ( Например, 1 – полька, 2 – вальс, 3 – марш). Аккомпаниатор проигрывает несколько раз все мелодии для того, чтобы играющие усвоили свою мелодию. Впереди команды ставится игрок, хорошо знающий танцевальный шаг.

*Правила игры:*

1. Играющим можно двигаться только под свою мелодию.
2. По сигналу змейки все змейки должны встать на свое первоначальное место, игроки в своей команде стоят в произвольном порядке.

Описание игры: Как только зазвучала одна из мелодий, змейка соответственно движению должна двигаться в различном направлении, проходя мимо других змеек. Затем меняется мелодия, и та змейка, которая двигалась, останавливается в основной стойке, а следующая змейка двигается на свою мело-

дию и так далее. По сигналу учителя змейка должна быстро занять свое первоначальное место. Змейка раньше других занявшая свое место считается выигравшей.

### **«Сделай так»**

Цель игры: Мимикой, жестами, пластикой и звуком изобразить то, что написано на карточке. Игра развивает воображение, творчество, и владение выразительными средствами – мимикой, пластикой и жестами. Правила игры: Дети встают в круг, учитель раздает им карточки, где написано то, что ученик должен изобразить без подготовки. Все остальные должны отгадать, что показал ученик, если угадали, то показывающий верно справился с заданием. Задания должны подбираться по возрасту детей и соответствовать общей теме урока.

Задания: встревоженный кот; грустный пингвин; восторженный кролик; хмурый орел; человек, который хорошо пообедал; жмут ботинки; человек, который неудачно пнул кирпич; человек, у которого острый приступ радикулита; горячий утюг; будильник; и другие варианты, в зависимости от возраста детей.

### **«Музыкальное объятие»**

Дети двигаются под весёлую музыку. Когда музыка замолкает, каждый ребёнок должен крепко обнять кого-либо. Затем музыка продолжается, дети прыгают по залу парами. В следующий раз, когда музыка прекращается, дети обнимаются парами. По мере продолжения игры создаются все большие и большие круги, пока все дети не объединятся в одном музыкальном объятии.

### *Танцевальные подвижно - образные игры*

#### **«Ниточка с иголочкой»**

Дети становятся по кругу. Считалкой выбирают из играющих «иголочку», «ниточку» и «узелок», которые выходят и круг. В это время остальные берутся за руки и поднимают их вверх воротниками. По сигналу «иголочка», «ниточка» и «узелок» начинают бегать между детьми. При этом «иголочка» старается запутать «ниточку» с «узелком». Когда дети освоятся, «ниточку» можно «удлинить», выбрав трех и более детей. Игру можно проводить, сопровождая движения текстом:\

Игла-барыня, княгиня.

Весь мир нарядила.

Нарядила, обшила,

Сама раздетая ходила.

Она тонка, да длинна,

Одноуха, да остра,

Одноуха, да остра,  
Всему миру красна.  
Хвостик нитяной  
Тянет, тянет за собой.  
Сквозь холст он проходит,  
Узелок себе находит.

### **«Завивайся, ниточка, в клубок»**

Играющие стоят друг за другом, держась за руки. Ведущий под хороводную музыку ведет детей «змейкой», затем закручивает свою «ниточку» в спираль, потом обратным движением ее раскручивает. Движения сопровождаются текстом:

Завивайся, ниточка, в клубок,  
Завивайся, тонкая, в клубок,  
Свяжет бабушка хорошенький чулок.  
Свяжет бабушка красивенький носок.  
Развивайся, ниточка, скорей,  
Развивайся, тонкая, скорей,  
Свяжет бабушка чулочки подлинней,  
Свяжет бабушка носочки попрочней.

### **«Боронила борона»**

Играющие встают двумя шеренгами, образуя угол. Пространство перед каждой шеренгой — это «поле», которое нужно вспахать и проборонить. Одна шеренга движется дробным шагом мимо другой, сопровождая движение скороговоркой: «Воронила борона по боронованному полю». Дойдя до противоположного края, дети останавливаются и разворачиваются. Образуется новый угол. И теперь дробным шагом начинает движение другая шеренга.

### *Танцевальные игры - превращения*

Игры-превращения развивают у детей фантазию, воображение, творческие способности.

### **«Зеркало»**

Дети стоят в парах лицом друг к другу. Один из них показывает движения, другой их повторяет как отражение в зеркале. Игра с тем же содержанием может называться «Обезьянки».

### **«Чудо-юдо»**

Дети присаживаются, опускают голову и обхватывают руками колени, изо-

бражая таинственный кокон. Под музыку из коконов начинают появляться фантастические обитатели других планет.

### **«Насос»**

Играющие располагаются по кругу. Дети приседают и превращаются в не надутые резиновые игрушки, каждый задумывает про себя свой будущий образ. В центре взрослый или ребенок. Он начинает «надувать» игрушки, изображая «насос» и произнося звук «Ш». Дети постепенно поднимаются и изображают задуманную игрушку. Вариант. Можно играть в парах, меняясь ролями. Сначала один придумывает фигуру, потом другой.

### **«Мокрые котята»**

Дети изображают промокших под дождем котят, которые лежат на ковре, «свернувшись клубочком». После дождя котята вытягивают лапки, стряхивают капельки, выгибают спинку, умываются, греются, веселятся.

### **«Снеговик»**

Дети стоят врассыпную: ноги широко расставлены, руки на поясе, тело напряжено, спина прямая, осанка горделивая. Играющие изображают «толстых» снеговиков. Под словесные указания взрослого: «Выглянуло солнце, стаю пригреть, снежок стал таять» — «снеговики» постепенно расслабляют мышцы, начинают «оседать», «таять», опуская голову, плечи, руки по очереди. В конце опускаются на пол, превращаясь в «лужицу».

### **«Прекрасные цветы»**

Дети располагаются врассыпную по залу, изображая бутоны, из которых с началом музыки начинают «распускаться прекрасные цветы». Музыкальное сопровождение побуждает играющих к пластичности движения, выразительной мимике. Под палящими лучами солнца цветы начинают вянуть; дети, медленно расслабляясь, опускаются на одно колено. А под дождиком снова оживают, поднимаются. Действия сопровождаются соответствующей мимикой. Роли Солнышка и Дождика могут исполнять дети.

### **«Зернышко»**

Дети изображают зернышко, которое, прорастая, превращается в растение или дерево. Каждый ребенок придумывает, во что он будет превращаться. Характерные особенности этого растения или дерева должны отразиться в жесте, позе, движении, мимике. Например: ель — ветки вниз, тополь — вверх, ива — руки расслаблены, кактус — пальцы растопырены.

### **«Карнавал животных»**

Под музыку Сен-Санса «Карнавал животных» дети должны изобразить характерные движения тех персонажей, о которых рассказывает произведение.

Можно использовать наиболее образные фрагменты сюиты: «Куры и пету-

хи», «Слоны», «Кенгуру», «Аквариум», «Королевский марш львов», «Лебедь».

### **«Передай настроение»**

По просьбе взрослого дети изображают: походку бабушки, движения веселого клоуна, задумчивого или рассеянного человека, радостно бегущего к маме ребенка, походку малыша, который учится ходить, походку осторожного охотника.

Вариант. Чтобы детям было интересней, можно приготовить карточки, на которых изображены сказочные герои: Буратино, Мальвина, Винни-Пух и так далее. Дети изображают данного персонажа.

### **«Деревянные и тряпичные куклы»**

*Цель игры:* Показать различия между деревянной куклой и тряпичной. Развитие творческого воображения и мышечного изображения, ощущений.  
*Описание игры:* Деревянная кукла – дети напрягают мышцы ног и корпуса и опущенные вдоль тела рук. Под музыку выполняются повороты тела вправо и влево на маленьких, невысоких полупальцах. Изображение тряпичной куклы - дети стоят без лишнего напряжения в плечах и корпусе, руки висят пассивно, ноги чуть в свободном и расслабленном положении. Под музыку дети исполняют повороты вправо и влево, при этом руки свободно обвивают тело, как у тряпичной куклы, ноги плотно стоят на полу. Движение кукол повторяется поочередно, чтобы дети могли почувствовать разницу напряженных и расслабленных мышц.