

Консультация для родителей «Двигательное творчество детей на домашнем празднике»

В играх - двигательных импровизациях под музыку может принимать участие и большее количество детей и взрослых. Такие игры могут перерасти в домашние концерты или домашние драматизации сказок. Это тоже прекрасная традиция игрового общения взрослых и детей, которую стоит поддерживать в своей семье и вовлекать в нее семьи своих друзей. Родители могут проявлять собственное творчество в поисках композиционных приемов для организации игр-импровизаций с детьми.

Необходимо помнить, что условием творчества детей в любых его проявлениях является свобода выбора и отсутствие авторитарного давления со стороны взрослого. Поэтому необходимо ввести в игру дополнительные правила.

1. Ведущим сможет быть каждый, когда до него дойдет очередь. «Очередь» легко организовать, придав ей форму круга: дети стоят в кругу и передают роль ведущего по кругу (против или по часовой стрелке, как договорятся). Общий круг может трансформироваться в несколько маленьких кружков, квадратиков, треугольников, в движение змейкой и т. д.

2. Любые действия, предложенные ведущим, принимаются без обсуждения и в точности повторяются всеми. Даже если ребенок растерялся и просто стоит или топчется на месте, игра не должна останавливаться. Взрослый, принимающий участие в игре наравне со всеми, в этом случае должен взять на себя роль «дирижера» и помочь ребенку достойно выйти из создавшейся ситуации. Например, взрослый в своем варианте повтора движений может шутливо обыграть топтание незадачливого ведущего на месте и жестом, мимикой дать понять всем, что такой вариант тоже возможен.

3. Каждый может оставаться ведущим столько времени, сколько захочет. Свою роль ведущего ребенок может передать следующему, когда захочет или когда иссякнет его фантазия. Это правило легко выполнимо на начальных стадиях включения детей в подобные игры, когда дети еще не привыкли быть в роли ведущего, стесняются и стараются быстрее передать эту роль следующему. В дальнейшем некоторые дети настолько осваиваются с ролью ведущего, что с нежеланием отдают ее другому. В таких случаях нужно изменить правило: ведущие меняются на каждую музыкальную фразу, куплет или часть музыкального произведения.

4. В игре принимают участие все присутствующие на детском празднике: и дети и взрослые - на равных. В таких играх не должно быть деления на исполнителей и зрителей. Все присутствующие являются участниками и создателями игрового действия. Этот момент является весьма существенным, поскольку он снимает механизм оценивания, раскрепощает ребенка и наделяет самостоятельным смыслом сам процесс его участия в танце-игре. К тому же дети будут иметь возможность игрового общения не

только со сверстниками, но и со знакомыми и незнакомыми взрослыми, что ценно с точки зрения развития коммуникативных навыков.

Для пластических импровизаций детей необходимы импульсы-мотивации - интригующие, захватывающие воображение ребенка игровые сюжеты. Удачно подобранное музыкальное сопровождение к игре, содержащее яркий эмоциональный образ, стимулирует детское воображение, помогает найти адекватные средства его выражения в движении.

Приведем в пример несколько игр, направленных на коллективное музыкально-двигательное творчество детей.

«Тропинка». В начале игры задается эмоционально-образная ситуация: «Мы заблудились в сказочном лесу, в котором живут добрые и злые сказки. Мы будем выходить из этого леса по узкой извилистой тропинке друг за другом, двигаясь очень тихо, чтобы не разбудить злые сказки. А помогать нам будет звучащая музыка. Тот, кто идет впереди, - ведущий. Ведущий будет подбирать характер шагов и делать движения руками, показывающие, что он слышит музыку-помощницу, а те, кто идут за ним, будут копировать его движения. Когда ведущий устанет, он уйдет назад и передаст роль ведущего следующему за ним».

В задачу игры входит: движение в спокойном, умеренном темпе и импровизация несложных движений, соответствующих мягким, плавным, закругленным линиям-интонациям мелодии; соблюдение тишины и внимательное вслушивание в музыку, которая также звучит негромко; движение «по извилистой тропинке», то есть свободное определение в пространстве себя и идущего следом.

«Водоросли». Играющие представляют себя в гостях у Морского царя. Они делают под музыку движения, изображая колышущиеся водоросли. Роль «ведущей водоросли» передается вместе с зеленым газовым шарфиком каждому по очереди - по кругу. Шарфик можно передавать не только по кругу, но и перебрасывать его стоящим в кругу напротив. Необходимость соблюдения тишины и внимательного вслушивания в музыку можно обыграть, введя в игру фигуру Морского царя. Морской царь (взрослый или кто-нибудь из детей) забирает к себе (усаживает в центр круга) тех, кто нарушил тишину в его царстве. "Водоросли", которые остались в игре до конца звучания музыки, получают от Морского царя призы (если призов не оказалось, то в качестве подарка дисциплинированные «водоросли» могут полюбоваться на веселый танец, который для них станцует Морской царь вместе с проигравшими «водорослями»).

Аналогичным способом могут быть организованы игры с эмоционально-образными перевоплощениями на самые разнообразные темы: танцы зверей и птиц, танцы сказочных героев, танцы цветов, танцы огня, воды, облаков, снежинок и т. д.

«Волшебный сад». Дети сидят на корточках по кругу, закрыв голову руками и изображая цветы в закрытых бутонах. С первых звуков музыки ведущий (взрослый или кто-либо из детей по собственному желанию) «оживляет» цветы «волшебной палочкой». Цветы «распускаются», качаются,

кружатся на месте, танцуют друг с другом и «волшебником» - ведущим в соответствии со звучащей музыкой. В завершении пьесы «цветы» должны снова закрыться в бутоны.

«Старинный танец». Назначаются два ведущих (как правило, взрослый или ребенок, которым нравится быть в центре внимания, нравится выступать, придумывать оригинальные движения). Ведущие стоят в центре круга спиной друг к другу. С началом музыкального звучания ведущие импровизируют различные движения в стиле старинного танца. Зрители выбирают себе ведущего, повторяют за ним движения и постепенно образуют вокруг ведущих самостоятельные группы.

«Веселая четверка». Четыре человека встают, образуя фигуру ромба. Ведущий четверки стоит спиной к своей группе, а остальные ее участники повернуты лицом к спине ведущего. С началом звучания ведущий начинает импровизировать движения под музыку веселого быстрого танца, а остальные участники четверки повторяют движения за своим ведущим. Когда ведущему надоеет его роль, он поворачивается вправо или влево и отдает роль ведущего соседу. Четверка перестраивается под нового ведущего, и танец продолжается.

В танце может принимать участие три человека (или пять), тогда это будет фигура треугольника (пятиугольника), а танец - с названием «веселая тройка» («веселая пятерка»). Если детей много, то «троек» или «четверок» может быть несколько.

«Танец с платками». Играющие стоят в произвольном порядке по одному и держат в руках легкие газové платки. С началом звучания каждый начинает играть со своим платком, придумывая движения, соответствующие характеру музыки. Необходимо дать время играющим поэкспериментировать в процессе манипуляций с платком, найти свои варианты движений. Затем участники игры встают в круг. Музыка начинает звучать с самого начала. Каждый по очереди выходит в центр круга и становится ведущим, показывая свой, уже найденный, вариант пластического решения музыкального образа. Все остальные копируют движения ведущего.

Вместо платка в руках у играющих могут быть другие предметы, соответствующие музыкальному образу.

«Мышки на зарядке». Дети стоят в кругу по одному, повернувшись лицом в центр круга. Взрослый рассказывает детям сказку про дружную мышиную семью, которая по утрам в полном составе обязательно делала зарядку. Детям предлагается вспомнить, какие движения делают во время зарядки, пофантазировать, как эти движения делали бы маленькие мышки.

Дети делают движения зарядки под музыку, повторяя их за ведущим. Роль ведущего передается каждому по очереди - по кругу.

«Игра со стульчиками». Дети сидят на стульчиках, расставленных по кругу, лицом к центру. Количество стульчиков точно совпадает с количеством детей. Один из стульчиков назначается стулом ведущего (это можно сделать с помощью считалки). Музыкальным сопровождением к этой

игре может быть любая детская песенка с контрастными запевом и припевом (например, всем известные «Чунга-Чанга» или «Улыбка»).

Первая часть танца-игры (куплет) связана с импровизацией жестов и поз ребенка, оказавшегося на стуле ведущего. Поза принимается и фиксируется на звук в конце каждой музыкальной фразы:

Чунга-чанга, синий небосвод.

Чунга-чанга, лето круглый год.

Остальные участники игры копируют позу ведущего, сидя на своих стульчиках.

Во второй части (припев) характер музыки меняется: она становится подвижной и веселой. Дети бегают под музыку в кругу и между стульчиками. К концу второй части каждый должен сесть на оказавшийся рядом стул. Звучит музыка первой части, и ребенок, севший на стул ведущего, показывает движения. Игра повторяется.

«Считалочка». Дети стоят в кругу по одному, повернувшись лицом в центр круга. В центре круга - ведущий. Музыкальным сопровождением к этой игре может быть любая современная детская песенка, лучше, если с контрастными по темпу запевом и припевом. На запев песенки ведущий в такт музыке считает детей (указывая на каждого, как в игре в считалочку). Тот, на ком мелодия запева заканчивается, становится новым ведущим. В припеве ведущий в центре круга импровизирует танцевальные движения, а остальные копируют его. На запев снова начинается отсчет, к концу которого ведущий опять меняется.

«Космонавты». Дети стоят с закрытыми глазами в кругу, взявшись за руки. Круг символизирует борт космического корабля, а пространство в центре круга - открытый космос.

Музыкальным сопровождением может быть любое произведение, связанное с образами космоса (музыка к мультфильмам или кинофильмам, эстрадные композиции, произведения современного авангарда с яркими звуковыми спецэффектами). В процессе звучания музыки дети могут выходить в «открытый космос» - в центр круга, двигаясь с закрытыми глазами. Выходя из круга, ребенок должен сомкнуть за спиной руки своих соседей, чтобы сохранить круг.

Находясь в «открытом космосе», ребенок может кого-нибудь встретить. При этом нужно постараться осторожно обойти «неизвестный объект». Из «открытого космоса» можно вернуться на «корабль» - снова встать в круг, можно вообще не выходить в «космос» и стоять все время на месте, можно выходить несколько раз.

Главное условие игры: нельзя открывать глаза. Особый смысл это условие приобретает при звучании музыки с таинственными, загадочными образами, необычными, фантастическими красками. В этом случае для того, чтобы выйти в «открытый космос», понадобится смелость и решительность.