Креативная гимнастика для развития детского двигательного творчества в разных возрастных группах.

Упражнения: - «выразительная ходьба» (ходьба с закрытыми глазами; с концентрацией внимания на телесных ощущениях при вхождении в образ: «усталость», «бодрость», «напряженность», «страх», «расслабленность»).

- «создай образ предмета» (имитация движения неодушевленных предметов (паровоз, башенный кран, ножницы, циркуль).

- «пробеги как…» (вхождение в образ различных животных).

- «придумай свой прыжок».

- игровое упражнение «нарисуй свой бросок».

- «проползи как …» (змея, жук, следопыт).

- «придумай упражнение с мячом».

- игровые задания: «сад скульптур», «театр поз».

Подвижные игры: - «где бывали, мы не скажем, а что делали – покажем»

«море волнуется …», «магазин игрушек»,«магазин посуды» «отгадай загадки»

«Мой веселый звонкий мяч» ,«кто как ходит» и т. п.

Креативная гимнастика: «займи место», «делай, как я, делай лучше меня», «повтори за мной».

Для детей младшей группы

Творческая игра «Кто я?»

Назначается ведущий. Играющие разбегаются по площадке. Звучит музыка. Воспитатель дает задание вспомнить, кто живет в море. Дети придумывают фигуры (рыбы, крабы и т. д.) и замирают в выбранной позе. Музыка прекращается, и водящий должен угадать, кого дети изобразили, выбрать лучшую фигуру. Задания могут быть различными: изобразить птиц, лесных жителей и др.

Творческая игра «Я танцую»

Дети самостоятельно импровизируют движения под предложенную песню или музыку.

Подвижная игра «Море волнуется»

Игра направлена на развитие воображения и двигательной памяти. Дети стоят лицом в круг, взявшись за руки. Они качают руками вперед-назад, произнося слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура – замри!». После

слова «замри» дети принимают какую-нибудь позу (можно заранее оговорить). Воспитатель отмечаем детей, принявших наиболее красивые, оригинальные позы.

Упражнение «Создай образ» (для развития пластической выразительности при создании образа).

При проведении, воспитатель предлагает несколько заданий:

- пройти по камешкам через ручей в качестве любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору;

- в качестве любого персонажа подкрадываться к спящему зверю (зайцу, медведю, волку);

- ловить бабочку или муху, перевоплотившись, в различные персонажи;

- изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, что бы все три медведя вели себя и действовали по-разному.

Примечания: Приведенные выше задания, показывают путь, по которому можно искать и закреплять выразительные приемы создания игрового образа. Взрослый должен внимательно следить за тем, что бы дети сами подмечали различия в исполнении ролей своими друзьями и стремились находить оригинальные движения, мимику.

Для детей средней группы

Игра – задание «Художественная галерея»

Дети составляют фрагменты – сцены из мультфильмов и сказок («Колобок», «Репка», «Снегурочка», «Кот в сапогах», «Кот Леопольд» и др.). Выбранный водящий должен угадать, из какой сказки, мультфильма сказочный персонажи, представленные в застывших фигурках.

Игра – задание «Магазин игрушек»

Дети идут по кругу со словами: «Дин-дин-дин, Дин-дин-дин,

Открываем магазин!

Заходите, заходите,

Выбирайте, что хотите.

Воспитатель (продавец) спрашивает покупателя (ребенка, что он хочет купить. Покупатель отвечает: «Куклу». Продавец говорит: «Заходите, заходите, выбирайте, что хотите!». В это время все дети изображают кукол. Покупатель выбирает ту куклу, которая ему больше всех понравилась. Кого выбрали, тот становится покупателем, а прежний покупатель встает в круг. Игра продолжается.

Игра «Выставка картин»

Из играющих выделяются четверо: директор выставки и трое посетителей. Остальные произвольно расходятся по залу (площадке, объединяются по 2 (3,4) человека.

Задумывают изображения каких-либо сказочных героев из мультфильмов и сказок («Репка», «Красная шапочка», «Колобок», «Ну, погоди!» и др.). Спустя 1-2 минуты педагог отдает распоряжение: «Готовьте выставку!». Играющие занимают соответствующие места для изображения картин. По сигналу директора (например, три хлопка в ладоши) начинается осмотр картин. Через 30-40 сек. директор подает второй условный сигнал, и все произносят: «Выставка закрыта!». Посетители описывают 2-3 картины, которые им понравились. А лучшие картины демонстрируют еще раз, их смотрят все играющие.

Музыкально-творческая игра «Ай, да я!»

Дети стоят в кругу. Водящий в центре круга демонстрирует танцевальные движения под музыку. Все дети хлопают. С окончанием музыки водящий говорит: «Ай, да я!», и, указывая на любого, спрашивает: «А ты?». Следующим водящим может стать тот, на кого указал предыдущий водящий или любой ребенок по желанию.

Музыкально-творческая игра «Импровизация»

Воспитатель задает детям различную музыку: вальс, марш, полька. На музыку вальса дети придумывают легкие, плавные движения. Изображают бабочек, птиц, стрекоз и т. п. Под музыку марша дети придумывают различные ОРУ: приседы, наклоны. Изображают солдатиков, гимнастов и т. п. На музыку польки дети прыгают, бегают, изображая зайчиков, лисичек, белочек и т. п. Лучшую творческую импровизацию воспитатель отмечает и показывает всем.

Музыкально-творческая игра «Займи место»

Все играющие садятся на стулья по кругу спиной к центру. У водящего стула нет. Среди участников распределяются четыре мелодии: вальс, полька, мазурка и полонез. Звучит одна из выбранных мелодий. Водящий должен двигаться по кругу, воспроизводя мелодию движениями. Следом за ведущим движутся и выполняют те же движения все, кто выбрал эту мелодию. Но вдруг мелодия изменилась. Водящий начинает импровизировать ее движениями, и к нему присоединяются те, кто выбрал вторую мелодию, а остальные быстро садятся на стулья. Мелодии меняются, а группы детей поочередно выходят за водящим. Но вот зазвучал марш, под него должны идти все играющие. Вдруг музыка замолкает. Все играющие бегут и занимают стулья. Оставшийся без места становится ведущим.

Музыкально-подвижная игра с подражанием «Делай как я, делай лучше меня».

Играющие стоят по кругу лицом к центру. В центре стоит ведущий и выполняет движения со словами. За ним все повторяют:

«Шаг вперед. Хлопок.

Шаг назад. Хлопок.

Шаг вправо. Два хлопка.

Шаг влево. Два хлопка.

Идем вперед. Раз-два-три, хлопок.

Идем назад. Раз-два-три, хлопок.

А теперь, друзья, танцевать пора!»

Звучит танцевальная мелодия. Все танцуют вместе с ведущим. Мелодия затихает и ведущий назначает вместо себя нового ведущего, который ему больше всех понравился в танце. Игра продолжается.

Музыкально-подвижная игра «Повтори за мной»

Все играющие стоят в кругу лицом к центру. Выбирается водящий. Он показывает любое гимнастическое или танцевальное движение. Все дети повторяют. Далее справа от него стоящий показывает движение, и все дети повторяют и т. д. Сначала это задание выполняется без музыки, под счет, а затем под музыку. Лучшие водящие поощряются переходящим призом.