

**Содержание: стр.**

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка……………………………………………………3

 Цель и задачи программы……………………………………………………..4

1.2.Учебно-тематический план первая группа………………………………..6

1.3. Содержание программы……………………………………………….…..7

1.4. Учебно-тематический план вторая группа……………………..……..….10

1.5. Содержание программы………………………………………...…………11

2.Ожидаемый результат………………………………………..………………14

2.1. Оценочные материалы...………………………….……………………….12

3. Список литературы…………..…………………………..…………………..16

**Пояснительная записка**

Творчество - [процесс](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81%D1%81) деятельности, создающий качественно новые материальные и духовные ценности. Основной критерий, отличающий творчество от изготовления (производства), - [уникальность](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A3%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C&action=edit&redlink=1) достигнутого результата.

Хореографическое творчество обладает широким потенциалом для полноценного эстетического совершенствования ребёнка, его гармоничного духовного и физического развития. Занятия танцем формируют правильную осанку, прививают основы этикета и формируют адекватные модели поведения в обществе, дают представление об актёрском мастерстве.

Дополнительная общеобразовательная краткосрочная программа «Сити Dance» отнесена к программам художественной направленности (в ходе программы осваивается сфера профессиональной деятельности: «человек – художественный образ»), ориентирована на формирование культуры движения, предполагает командное взаимодействие при подготовке концертных номеров и сценических воплощений, развивает умения импровизации.

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная программа « Dance» разработана с учетом

- Федеральный закон Российской Федерации от «29» декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"

- Приказ Министерства образования и науки РФ от «29» августа 2013 г. № 1008 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

- Методические рекомендации Министерства образования и науки Российской Федерации от «18» ноября 2015 года № 09-3242 по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от «4» сентября 2014 г. № 1726-р)

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от «24» апреля 2015 г. № 729-р «Об утверждении плана мероприятий на 2015–2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «8» сентября 2015 г. № 613н “Об утверждении профессионального стандарта “Педагог дополнительного образования детей и взрослых”

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от «4» июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от «22» декабря 2014 г. № 1601 "О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре"

 -Устав муниципального казенного учреждения дополнительного образования Дом детского творчества (далее МКУДО ДДТ);

- Лицензия МКУДО ДДТ;

- Локальные акты МКУДО ДДТ, касающиеся организации летнего отдыха.

**Специфика представляемой программы** определяется тем, что она является краткосрочной и может реализоваться как в очный форме обучения, так и при дистанционной форме обучения в летний период.

**Актуальность** предлагаемой дополнительной общеобразовательной программы определяется запросом со стороны муниципального образовательного учреждения и заключается в необходимости обеспечения безопасной и продуктивной организации свободного времени в летний период, создании самостоятельного творческого коллектива, презентации результатов его деятельности, что достигается в ходе реализации программы.

**Новизна, отличительные особенности данной программы.**

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная программа является модифицированной. Целью ее создания является организация познавательной и активной деятельности обучающихся в летний период для развития творческих и двигательных способностей.

 Краткосрочная программа предназначена для работы с разновозрастными группами в рамках функционирования летней занятости детей и позволяет обучающимся пробовать свои силы в составлении, разучивании и проведении комплекса танцевальной грамотности для всех участников. В данной программе рассматривается как сфера социальной практики детей, в рамках которой они приобретают культурный, нравственный и социальный опыт.

**Цель программы -** формирование культуры танцевальных движений, создание благоприятных условий для оздоровления, отдыха, развития коммуникативных и творческих способностей, умение общаться в социуме.

**Задачи программы:**

- развитие творческих, двигательных и танцевальных способностей;

- развитие умения двигаться под музыку, взаимодействовать в парах и группах, ощущения правильной красоты движений;

- формирование умения импровизировать;

- формирование ценностное отношение к культуре движения и к результатам работы команды.

Программа адресована обучающимся 7-18 лет. Количество детей в группе от 10 до 15 человек. Программа рассчитана на две группы обучающихся.

**Срок реализации программы** 1 месяц, три раза в неделю по три часа. Занятия проводятся в группах. Условия набора обучающихся в коллектив: принимаются все желающие и иногородние дети, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

**Ведущими формами** организации образовательного процесса являются практическое и репетиционное занятие. Используются такие формы как: игра на свежем воздухе, импровизация, беседа. На занятиях наряду с фронтальными методами используются работа в парах, индивидуальная работа, работа в микро-группах.

Выбор форм, методов и видов деятельности в учебной группе определяется с учётом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся и форм обучения.

**Ожидаемые результаты программы.**

* Организация летнего отдых обучающихся.
* Оздоровление детей (физическая, психологичекая разгрузка) детского организма.
* Интересное, увлекательное общение детей вне учебного пространства.
* Летняя занятость обучающихся.
* При очной форме обучения:

- постановка танцевальных композиции

* При дистанционной форме обучения:

-видео танцевальных постановок

**Учебно-тематический план**

**для обучающихся 7-11 лет 1 группа**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п /п | Тема учебного занятия | Всего часов | В том числе | Формы контроля |
| Теория  | Практика  |  |
| 1 | Вводное занятие. инструктаж по ТБ | 1 | 0,5 | 0,5 | беседаопрос |
| 2 | Игры с предметами:-Игры с мячом-Игры с гимнастической палкой-Игры со скакалкой на свежем воздухе | 222 | 0,50,50,5 | 1,51,51,5 | Педагогическое наблюдениеКонтрольное задание |
| 3 | Музыкально-танцевальные игры | 9 | 3 | 6 | Педагогическое наблюдение |
| 4 | Танцевальные композиции | 10 | 1 | 9 | Наблюдение  |
| 5 | Сочинение и постановка танцевальных композиций , показ | 10 | 2 | 8 | Итоговое выступлениеПри дистанционной форме: видео танцевальных постановок |
|  | Итого: | 36 | 8 | 28 |  |

**Содержание программы.**

**1. *Вводное занятие.*** Теория. Знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности. Основные правила этики, безопасности и гигиены. Правила поведения в лагере и на занятии. Определение физической подготовленности обучающихся.

**2. *Игры с предметами***.

**Игры с мячом.**

Теоретическая часть. Познакомить с правилами игры с резиновым мячем.Групповые игры с мячом.

Практическая часть. Выполнение игр с мячами.

«ПЯТЬ НАЗВАНИЙ»
«РЫБА, ЗВЕРЬ, ПТИЦА»

«В КУВШИНЧИК»

«МЯЧ СКВОЗЬ ОБРУЧ»

 «ЭСТАФЕТА С МЯЧАМИ»

###  «ЗАЙЧИК»

###  « КАРТОШКА»

###  «ЛЕТУЧИЙ МЯЧ»

###  «ЗЕМЛЯ, ВОЗДУХ, ОГОНЬ»

###  «ДОГОНИ МЯЧ»

###  «СТАТУИ»

**Игры с гимнастической палкой.**

Теоретическая часть. Познакомить с правилами игры гимнастической палкой. Групповые и парные игры с гимнастической палкой. Умение ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировать внимание, умение действовать с партнером. Развивать координацию движений, быстроту реакции.

Практическая часть. Проведение игр с гимнастической палкой.

# «Достань булаву».

###  «МУШКЕТЕРЫ».

### «ЗЕМЛЕМЕРЫ».

### «ПОДХВАТИ ПАЛКУ».

###  «СОБЕРИ ПАЛКИ».

###  «НЕ УРОНИ МЯЧ».

###  «ВОКРУГ СТУЛА».

 «ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА».

# Игры со скакалкой.

Теоретическая часть. Познакомить с правилами игры со скакалкой. Групповые и парные игры со скакалкой. Развитие координации движений, быстроты реакции, воображения, двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

Практическая часть. Проведение игр со скакалкой.

«КАРУСЕЛЬ» «ЛОВКАЧИ».

 «БУКВАРЬ». «ДЕСЯТОЧКА».

###  «ВЕРЁВОЧКА ПОД НОГАМИ»

**«ЗАДОМ НАПЕРЁД»** «ПАРНЫЕ ПРЫЖКИ**».**

## *3.Музыкально-танцевальные игры.*

Теоретическая часть. Развитие музыкальности, выразительности движений, способности к импровизации. Развивать воображение и фантазию, совершенствовать пластические возможности тела, умение действовать с партнером

Практическая часть. Проведение игр.

 «ТАНЦУЕМ СИДЯ» «ТРАНСФОРМЕР»

 «СТОП-КАДР» «ИЩЕМ ДРУГА»

«ЭНЕРГИЧНАЯ ПАРОЧКА» «ВЕСЕЛЫЙ ПОХОД»

 «РАЗРЕШИТЕ ПРИГЛАСИТЬ»

 «МАТРОСЫ»

 «ШТИЛЬ-ШТОРМ»

«ПЛОВЦЫ-НЫРЯЛЬЩИКИ»

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

«ПАРУСА»

 «ГЛАЗКИ, ГУБКИ, ЩЕЧКИ» (или «мимическая гимнастика»)

 «ВОКРУГ СВЕТА»

«ПЕРЕПРАВА»

«ЗАГОРАЕМ»

 «КАРУСЕЛЬ»

***4.Танцевальные композиции.***

Теоретическая часть. Изучение и исполнение основных элементов и связок танцевальной композиции русского народного танца: «Мы лучшие!».

Практическая часть. Легко, естественно и непринужденно выполнять элементы танцевальной композиции русского-народного танца:

-танцевальные шаги :подскоки, веревочка, приставной шаг;

- виды перестроений: круг, колонна, линия;

- парная пляска;

- упражнения для бедер;

- выстукивание;

- упражнения с перегибами корпуса.

 сохранять правильное положение корпуса, рук, ног при исполнении танцевальных движений, правильно распределяя дыхание; исполнять танцевальные движения индивидуально и коллективно, с сопровождением и без него; выразительно и ритмично двигаться в соответствии с разнообразным характером музыки, музыкальными образами,

***6. Сочинение и постановка танцевальных композиций эстрадного танца, показ.***

Теоретическая часть Определение стиля эстрадного танца и характера музыки танцевальных композиций, показ. Составление композиционного плана в соответствии с подобранным музыкальным сопровождением. Средства для создания образа: пространственный рисунок танца, язык танца - пластика тела, мимика, драматургия развития образа, актерское мастерство, музыка, костюм, художественное оформление сцены.

Практическая часть.

 Выбор темы и названия эстрадного танца (художественного замысла). Разводка танцевального рисунка. Размещение по точкам, ориентировка в пространстве. Отработка отдельных частей и всего танца в целом. Разучивание движений таких как: Поочередный подъем одного и двух плеч. Выполнение упражнений на развитие подъема и шага. Пел вис. Кросс. Передвижение в пространстве. Знакомство со спецификой исполнения шага на месте и в сторону с приставкой. Прыжки по VI позиции, из I во II позицию. Знакомство с особенностями исполнения движений с элементами изоляции. Выполнение упражнений для ног в сторону на 90°. Особенности исполнения наклонов корпуса с разной амплитудой. Знакомство с круговыми движениями в суставах «локо-мотор».

**Учебно-тематический план**

**для обучающихся 11-18 лет 2 группа**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п /п | Тема учебного занятия | Всего часов | В том числе | Формы контроля |
| Теория  | Практика  |  |
| 1 | Вводное занятие. инструктаж | 1 | 0,5 | 0,5 | беседаопрос |
| 2 | Игры с предметами:-Игры с мячом-Игры с гимнастической палкой-Игры со скакалкой на свежем воздухе | 222 | 0,50,50,5 | 1,51,51,5 | Педагогическое наблюдениеКонтрольное задание |
| 3 | Игры на импровизацию | 2 | 0,5 | 1,5 | Педагогическое наблюдение |
| 4 | Музыкально-танцевальные игры | 2 | 0,5 | 1,5 | Педагогическое наблюдение |
| 5 | Танцевальные композиции, современный танец | 15 | 1 | 14 | Наблюдение  |
| 6. | Сочинение и постановка танцевальных композиций , показ | 10 | 2 | 8 | Итоговое выступлениеПри дистанционной форме: видео танцевальных постановок  |
|  | Итого: | 36 | 6 | 20 |  |

**Содержание программы.**

**1. *Вводное занятие.*** Теория. Знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности. Основные правила этики, безопасности и гигиены. Правила поведения в лагере и на занятии. Определение физической подготовленности обучающихся.

**2. *Игры с предметами***.

**Игры с мячом.**

Теоретическая часть. Познакомить с правилами игры с резиновым мячем.Групповые игры с мячом.

Практическая часть. Выполнение игр с мячами.

«ПЯТЬ НАЗВАНИЙ»
«РЫБА, ЗВЕРЬ, ПТИЦА»

«В КУВШИНЧИК»

«МЯЧ СКВОЗЬ ОБРУЧ»

 «ЭСТАФЕТА С МЯЧАМИ»

###  «ЗАЙЧИК»

###  « КАРТОШКА»

###  «ЛЕТУЧИЙ МЯЧ»

###  «ЗЕМЛЯ, ВОЗДУХ, ОГОНЬ»

###  «ДОГОНИ МЯЧ»

###  «СТАТУИ»

**Игры с гимнастической палкой.**

Теоретическая часть. Познакомить с правилами игры гимнастической палкой. Групповые и парные игры с гимнастической палкой. Умение ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировать внимание, умение действовать с партнером. Развивать координацию движений, быстроту реакции.

Практическая часть. Проведение игр с гимнастической палкой.

# «Достань булаву».

###  «МУШКЕТЕРЫ».

### «ЗЕМЛЕМЕРЫ».

### «ПОДХВАТИ ПАЛКУ».

###  «СОБЕРИ ПАЛКИ».

###  «НЕ УРОНИ МЯЧ».

###  «ВОКРУГ СТУЛА».

 «ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА».

# Игры со скакалкой.

Теоретическая часть. Познакомить с правилами игры со скакалкой. Групповые и парные игры со скакалкой. Развитие координации движений, быстроты реакции, воображения, двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

Практическая часть. Проведение игр со скакалкой.

«КАРУСЕЛЬ» «ЛОВКАЧИ».

 «БУКВАРЬ». «ДЕСЯТОЧКА».

###  «ВЕРЁВОЧКА ПОД НОГАМИ»

**«ЗАДОМ НАПЕРЁД»** «ПАРНЫЕ ПРЫЖКИ**».**

### *2.Игры на импровизацию.*

### Теоретическая часть. Обучение строить диалог, расширять словарный запас, воспитывать умение вежливо общаться, действия с воображаемыми предметами. Развивать внимание, воображение, находчивость, умение создавать образы с помощью мимики, жеста, пластики.  Развивать воображение и фантазию, совершенствовать пластические возможности тела, умение действовать с партнером.

Практическая часть. Проведение игр.

«НА ЗАРАБОТОК».

### «ПЕСЕНКА ПРО БАБКУ»

«ТРА-ТА-ТА»

 «ЗЕРКАЛО»

## *4.Музыкально-танцевальные игры.*

Теоретическая часть. Развитие музыкальности, выразительности движений, способности к импровизации. Развивать воображение и фантазию, совершенствовать пластические возможности тела, умение действовать с партнером

Практическая часть. Проведение игр.

 «ТАНЦУЕМ СИДЯ» «ТРАНСФОРМЕР»

 «СТОП-КАДР» «ИЩЕМ ДРУГА»

«ЭНЕРГИЧНАЯ ПАРОЧКА» «ВЕСЕЛЫЙ ПОХОД»

 «РАЗРЕШИТЕ ПРИГЛАСИТЬ»

 «МАТРОСЫ»

 «ШТИЛЬ-ШТОРМ»

«ПЛОВЦЫ-НЫРЯЛЬЩИКИ»

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

«ПАРУСА»

 «ГЛАЗКИ, ГУБКИ, ЩЕЧКИ» (или «мимическая гимнастика»)

 «ВОКРУГ СВЕТА»

«ПЕРЕПРАВА»

«ЗАГОРАЕМ»

 «КАРУСЕЛЬ»

***5.Танцевальные композиции.***

Теоретическая часть. Изучение и исполнение основных элементов и связок танцевальных композиций представленных в блоке «Современный танец»: «Круче всех!» «Мы - лучшие!» «Колёсики».

Практическая часть. Легко, естественно и непринужденно выполнять элементы танцевальных композиций сохранять правильное положение корпуса, рук, ног при исполнении танцевальных движений, правильно распределяя дыхание; исполнять танцевальные движения индивидуально и коллективно, с сопровождением и без него; выразительно и ритмично двигаться в соответствии с разнообразным характером музыки, музыкальными образами,

***Современый танец***

 Теоретическая часть. Основные понятия джаз-модерн танца.

Практическая часть. Упражнения для рук: скрещение прямых рук перед собой и сбоку; руки сзади скрещены в замке (при этом наклон вперед); ноги «деми плие» по II позиции, руки от плеч поднимаются вверх-вниз. Наклоны: в сторону (рука над головой); вперед (руки в положении «мельница»). Упражнения для ног: вперед; по диагонали; в сторону на 90 0 (влево и вправо), голова: наклоны вперед, назад; наклоны вправо, влево; повороты вправо, влево. Плечи: подъем одного, двух плеч вверх; движение плеч вперед, назад; твист плеч. Г рудная клетка: движение из сторон в сторону. Пелвис (бедра): движение из стороны в сторону;hip lift. Руки: движения прямыми руками вверх-вниз; круговые движения «локомотор»; движения с согнутыми локтями. Ноги: движения стопы (релевэ); позиция ног - I параллельная, II параллельная. Шаги: шаг на месте; шаг в сторону с приставкой. Прыжки: по I параллельной; из первой во II параллельную.

***6. Сочинение и постановка танцевальных композиций, показ.***

Теоретическая часть Определение стиля и характера музыки танцевальных композиций, показ. Составление композиционного плана в соответствии с подобранным музыкальным сопровождением. Средства для создания образа: пространственный рисунок танца, язык танца - пластика тела, мимика, драматургия развития образа, актерское мастерство, музыка, костюм, художественное оформление сцены.

Практическая часть.

 Выбор темы (художественного замысла). Разучивание движений. Разводка танцевального рисунка. Размещение по точкам, ориентировка в пространстве. Определение сценической графики. Пластика образного содержания. Работа над эмоциональной выразительностью. Изготовление костюма, подбор реквизита. Отработка отдельных частей и всего танца в целом.

 **Методические материалы.**

Основной формой обучения является занятие. При этом используются беседы, опросы, концерты, упражнения, импровизация, зачетные задания,  наблюдение.

В зависимости от возрастных, психофизиологических особенностей детей, уровня сформированности их интересов и наличия способностей определяются формы, методы, приемы организации образовательного процесса.

Для реализации программы в работе с обучающимися применяются следующие **методы:**

Метод использования слова — универсальный метод обучения. С его помощью решаются различные задачи: раскрывается содержание музыкальных произведений, объясняются элементарные основы музыкальной грамоты, описывается техника движений в связи с музыкой и др. Это определяет разнообразие методических приёмов использования слова в обучении:

* рассказ,
* беседа,
* обсуждение,
* объяснение,
* словесное сопровождение движений под музыку и т.д.

**Список литературы**

**- для педагога**

1. Бекина С.И. «Музыка и движение», Москва 2006 г.
2. Васильева Т.К. «Секрет танца», С-Петербург 2007 г.
3. Диниц Е.В. «Азбука танцев». Донецк 2009 г.
4. Пасютинская В. «Волшебный мир танца». Москва 2005 г.
5. Пляшешник А.Д. «Методическое пособие в помощь педагогу дополнительного образования, руководителю хореографических кружков, объединений», Москва 2008 г
6. Фирилева, Ж.Е., Сайкина, Е.Г. Са-фи-дансе. «Танцевально-игровая гимнастика для детей: учебно-методическое пособие». (- СПб.: Детство-пресс, 2001)

**- для детей и родителей:**

1. Детский хореографический журнал «Студия Пяти па», 2015 г.
2. Журнал «PROТАНЕЦ», Москва, 2017 г.
3. Бабенкова Е.А., Федоровская О.М. «Игры, которые лечат».(-М.: ТЦ Сфера, 2009)
4. Петрусинский В.В. «Обучение, тренинг, досуг» (М.: Новая школа, 1998)
5. Шершнев В.Г. «От ритмики к танцу». (-М., 2008)

**- интернет ресурсы:**

[http://nsportal.ru/blog/obshcheobrazovatelnaya-tematika/all/2012/09/23/nuzhnye-knigi-po-khoreografii-i-tantsam](https://www.google.com/url?q=http://nsportal.ru/blog/obshcheobrazovatelnaya-tematika/all/2012/09/23/nuzhnye-knigi-po-khoreografii-i-tantsam&sa=D&ust=1495211826864000&usg=AFQjCNERj-RydHdSRt0KqN-yvozG0bOyNw) (сборники по хореографии и танцам)

http://www.compozitor.spb.ru/catalog/?ELEMENT\_ID=22793(сборник по хореографии)

http://www.ilosik.ru/dance/klassdance.html (ноты)

[https://www.ozon.ru/context/detail/id/24855131/https://www.ozon.ru/context/detail/id/24855131/](https://www.google.com/url?q=https://www.ozon.ru/context/detail/id/24855131/https:/www.ozon.ru/context/detail/id/24855131/(%D1%81%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA&sa=D&ust=1495211826872000&usg=AFQjCNExxeXUi4gZwPN2c_8kOHr-7H29zQ)[(сборник](https://www.google.com/url?q=https://www.ozon.ru/context/detail/id/24855131/https:/www.ozon.ru/context/detail/id/24855131/(%D1%81%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA&sa=D&ust=1495211826875000&usg=AFQjCNH3FoAIW2ImCkLednnqVxaTsdaA9A) дляхореографии) [https://www.golddisk.ru/catalog/section\_50\_0.html](https://www.google.com/url?q=https://www.golddisk.ru/catalog/section_50_0.html&sa=D&ust=1495211826877000&usg=AFQjCNFsEhX7YO34bPUHEEiADLHPhy3mVA) (музыка, диски, dvd)

**Приложение.1**

**Описание игр.**

* + - 1. **Игры с предметами.**

***Игры с мячом.***

ПЯТЬ НАЗВАНИЙ"
Дети ударяют мячом о пол и в такт приговаривают:

Я знаю пять девочек:
Нина - раз,
Галя - два,
Валя - три,
Алла - четыре,
Оля - пять.
Я знаю пять мальчиков...,
Я знаю пять морей...,
Я знаю пять рек...,
Я знаю пять цветов...,
Я знаю пять деревьев...,
Я знаю пять овощей...,
Фруктов, птиц, животных и т. д.

Выигрывает тот, кто не сбивается со счета и не медлит с придумыванием очередного имени или названия.

«РЫБА, ЗВЕРЬ, ПТИЦА»

Эту игру обычно организовывают ребята, которые постарше. Ведущий держит в руках мяч и бросает его любому играющему, называя одно из трех слов (рыба, зверь, птица). Играющий ловит мяч и должен бросить назад ведущему, произнося название рыбы, зверя, птицы, то есть того, кого назвал ведущий. Кто ошибется - заменяет ведущего.

 «В КУВШИНЧИК»

Водящий стукает мячом о землю и приговаривает:

Я кувшинчик уронила
И об пол его разбила.
Раз, два, три -
Его, Катенька, лови.

После этого он сильно бьет мячом о землю. Тот, чье имя было названо, должен схватить мяч. Если он этого не делает, то становится водящим.

«МЯЧ СКВОЗЬ ОБРУЧ»

На игровой площадке шесть детей, выбранных из числа играющих, становятся в шеренгу и держат в вытя­нутых руках пять обручей. Остальные дети разбиваются воспитателем на играющие пары.

По сигналу или команде воспитателя каждая пара по очереди начинает игру от первого стоящего в цепочке, проходя цепочку на расстоянии 1 м с обеих сторон и пе­ребрасывая мяч друг другу через обруч.

Во время движения дети должны бросить мяч через каждый обруч. Если ребенок уронит мяч, то должен под­нять его и продолжить игру с того обруча, где была до­пущена ошибка (или с первого обруча, что зависит от условий игры). Побеждает пара, которая быстрее других прошла дистанцию и не уронила мяч бросив его через все пять обручей. При повторении игры дети, игравшие в парах, меня­ют детей, стоявших с обручами. Подводя итоги игры, воспитатель отмечает не толь­ко быстроту движения, но и точность бросков игроков.

«ЭСТАФЕТА С МЯЧАМИ».

На игровой площадке проводится черта. Играющие дети разделяются на 2—3 команды с равным числом иг­роков. Команды становятся у черты в колонны на рас­стоянии вытянутых рук друг за другом . Расстояние меж­ду колоннами 1—1,5 м. Ноги играющих расставлены на ширину плеч. Стоящий первым в колонне ребенок дер­жит в руках мяч.

По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток и т. д.) или его команде: «Вверх!..» или «Поднять руки!..» все дети поднимают руки вверх, а стоящий первым ребе­нок передает мяч через голову второму, второй — тре­тьему и т. д., пока мяч не получит последний ребенок в колонне. Когда мяч получает последний играющий, то он бежит и отдает мяч воспитателю.

Побеждает команда, игрок которой первым отдал мяч воспитателю.

Варианты игры:

* сначала мяч передается вверху спереди назад, а потом в обратном направлении: сзади наперед, а поэтому воспитателю отдает мяч игрок, стоящий первым;
* мяч передается назад внизу между широко рас­ставленными ногами;
* комбинация двух движений: мяч передается на­зад вверху над головами, а вперед — внизу, меж­ду широко расставленными ногами.

Подводя итоги игры, воспитатель отмечает четкость командной игры.

### «ЗАЙЧИК».

В роли зайчика выступает небольшой мяч, который удобно держать в руке.

Выбрав водящего, его ставят в центр круга, в котором дети стоят лицом к водящему и держат руки за спиной так, чтобы не видно было мяча, если кто-то его держит. Дети незаметно передают мяч от одного другому, а водящий должен угадать, кто держит «зайчика». Он может даже потребовать игрока показать руки. Если водящий угадывает, у кого из участников мяч, дети меняются ролями.

Когда водящий повернётся спиной к тому, кто держит «зайчика», этот участник может запятнать водящего, коснувшись его спины мячом. При этом мяч он бросает и убегает от водящего. А водящий старается догнать его и кинуть в него мячом так, чтобы попасть в любую часть тела (или только в спину – по договорённости). Если с первой попытки водящий запятнал участника, они меняются ролями. Если не получилось – возвращаются на свои места, и игра продолжается.

Игру можно разнообразить, разрешив передавать «зайчика» впереди или только правому или левому соседу.

 « КАРТОШКА».

Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Долго держать его в руках нельзя («картошка» же горячая!). Тот, кто не поймал мяч, он садится на корточки в центр круга («котел»). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого нужно попасть мячом в игроков, сидящих в центре круга.

Игроки, сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. При этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть. Если кому-то из игроков это удалось, то все возвращаются из «котла» в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место.

 «ЛЕТУЧИЙ МЯЧ».

Участники делятся на 2 команды. Каждая команда образует свой круг из сидящих участников. Они должны перебрасывать мяч друг другу (не обязательно по порядку). Выиграет команда, у которой мяч реже падал на землю.

 «ЗЕМЛЯ, ВОЗДУХ, ОГОНЬ».

Дети встают в круг, в центре с мячом стоит водящий. Он кидает мяч одному из игроков, произнося слово «земля», «вода», «воздух» или «огонь. На слово «земля» игрок, которому бросили мяч, называет домашнее животное. На слово «вода» — рыбу. На слово «воздух» — птицу. На размышления даётся столько времени, сколько водящему потребуется, чтобы сосчитать до пяти. А если игрок слышит «огонь», то не должен ловить мяч.

Если игрок ошибается или слишком долго думает, он платит «фант» или становится водящим. По предварительной договорённости.

### «ДОГОНИ МЯЧ».

Игроки образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутой руки. При помощи считалки выбирается водящий. Он делает два шага назад, чтобы оказаться вне круга.

Следующий от выбранного водящего игрок берёт мяч и со словами «Раз, два, три – беги!» мяч передаётся от игрока к игроку против часовой стрелки. А водящий в это время обегает вокруг игроков, стараясь занять своё место до того, как мяч окажется в руках у последнего игрока.

 «СТАТУИ».

Встав в круг, игроки перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, встаёт на одну ногу. Если снова не удалось поймать – встаёт на колени. Если и в третий раз не ловит – встаёт на одно колено. Четвёртый раз подряд не прощается – игрок выбывает из игры.

Если наказанный ловит мяч, ему прощается один не пойманный. То есть стоявший на одном колене может встать на оба, а стоявший на обеих коленях – на одну ногу.

***Игры с гимнастической палкой.***

#  «Достань булаву».

Ребята стоят по двое в центре зала (площадки). Каждая пара держит гим­настическую палку за концы- В 1,5—2 м от каждо­го ставится булава (кегля, кубик). По сигналу ру­ководителя ребята стараются перетянуть друг друга и достать свободной рукой предмет. Игрок, которому удалось, это сделать, получает I очко. Игра повторяется несколько раз, и каж­дый раз участники берутся за конец палии другой рукой. В конце игры объявляется победитель в каждой паре — тот, кому удалось победить соперника большее число раз.

### «МУШКЕТЕРЫ».

Двое играющих встают внутрь лежащих на земле (полу) на расстоянии двух шагов гимнастических обручей или начерченных кругов диаметром 80—90 см. В руках у каждого гимнастическая палка («шпага»). В 30 см от каж­дого обруча рисуется круг диаметром, 15 см, в который кладется кубик или спичечный коробок. Задача игроков — выбить «шпагой» кубик из кружка соперника и одновременно отбить его атаки, охраняя свой кубик. Побеждает тот, кто сумел большее число раз выбить кубик из кружка соперника.

### «ЗЕМЛЕМЕРЫ».

Ребята располагаются вдоль короткой стороны зала (площадки) за линией старта. У каждого в руках гимнастическая палка. По сигналу руководителя он устремляют­ся к противоположной стороне зала (финишу), на бегу измеряя расстояние палкой (при этом палку следует каждый раз перевернуть и поло­жить на пол). Участник, выполнивший задание первым, получает 1 очко, вторым — 2 очка и т. д. При определении победители учитывается не только быстрота, но и правильность измере­нии. При неправильном измерении (игрок не перевернул палку, не положил ее на пол, .сдви­нул с точки измерения) начисляется 0,5 штраф­ных очка за каждую ошибку. Выигрывает тот, кто наберет наименьшее количество очков.

### «ПОДХВАТИ ПАЛКУ».

Ребята стоят парами, лицом друг и другу на расстоянии 1,5—2 м. Каждый указательным пальцем удерживает в вертикаль­ном положении гимнастическую палку, стоящую на полу. По сигналу руководителя игроки быстро меняются местами, стараясь схватить палку со­перника, прежде чем она упадет. Игру повторяют 3—5 раз, постепенно удлиняя расстояние меж­ду палками. Участнику, умышленно наклонив­шему палку, засчитывается поражение в данной попытке. В конце игры объявляется победи­тель в каждой паре — тот, кому удалось большее число раз подхватить палку.

### «СОБЕРИ ПАЛКИ».

Двое игроков стоят друг против друга на расстоянии 1,5—2 м, каждый за своей линией. Между ними лежат параллельно 7 гимнастических палок. По сигналу руководите­ля: ребята одновременно бегут к палкам, берут первую, ближнюю к себе, возвращаются и кла­дут ее за линию. Затем бегут последовательно за второй и третьей палкой, складывая их рядом с первой. Наконец, устремляются за четвертой, центральной палкой, стараясь опередить сопер­ника.   Побеждает  тот,  кому   первым   удалось схватить центральную палку.

### «НЕ УРОНИ МЯЧ».

Играющие держат в руках по две гимнастические палки. Место хвата палки ближе к середине обматывается изо­ляционной лентой. Перед каждым стоит стул, на который кладется волейбольный мяч. По сигналу руководителя ребята подхватывают свой мяч пал­ками и переносят его за линию финиша. Побе­дителем становится тот, кто сумел быстрее пронести мяч, не уронив его.

### «ВОКРУГ СТУЛА».

Посередине комнаты устанав­ливаются спинка к спинке два стула. Между нож­ками стульев кладется гимнастическая палка так, чтобы концы ее были на равных расстояниях от передних краев сидений. Игроки садятся на стулья лицом в разные стороны и выполняют движения, показываемые руководителем: руки вверх, руки на пояс, руки за голову и т. д. По внезапному сигналу участники должны быстро вскочить и, дважды обежав справа (слева) стул соперника, снова сесть на свой стул и выдернуть из-под него палку. Побеждает тот, кто это сделает быстрее.

«ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА».

Количество игроков: любое

Дополнительно: гимнастическая палка

Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером 1 берет гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой - либо номер, например 3, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, то участник игры под номером 1 снова берет палку и, поставив ее вертикально, называет какой - либо номер и т. д.

Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел ее подхватить. Игра длится 5 - 7 мин.

Побеждает тот, кто меньше других был в роли ведущего.

# *Игры со скакалкой.*

«КАРУСЕЛЬ».

Одна из самых известных игр.  Игроки образуют круг, в его центре – водящий, у которого и находятся прыгалки. Водящий начинает вращать прыгалки так, чтобы они скользили по земле. Получается, что прыгалки делают круг. Задача игроков подпрыгнуть в нужный момент, чтобы их не задело по ногам.
Во время игры водящий ускоряет темп, так что игрокам нужно быть очень внимательными, чтобы не задеть прыгалки - иначе придется выходить из игры.

«ЛОВКАЧИ».

Родители натягивают прыгалки между двумя столбами или деревьями на высоте груди игроков. Или просто держат их в руках на заданной высоте. Каждый игрок должен пройди под скакалкой, выгибаясь назад. Скакалку задевать нельзя.
После того, как все игроки пройдут под скакалкой, ее опускают ниже (сантиметров на 10) и так далее… Игроки по мере того, как скакалка опускается ниже, выбывают из игры. Побеждает самый ловкий, которому удалось пройти под низко опущенной скакалкой и не задеть ее.

«БУКВАРЬ».

Каждый участник игры прыгает и называет очередную букву алфавита. Первый – а, второй – б, третий – в, и так далее. При этом игроки стараются сделать свой прыжок сложнее (со скрещенными ногами, прокручивая скакалку назад и прочее).
Игрок, который прыгает следующим, должен повторить все прыжки предыдущих , при этом называя и соответствующие буквы алфавита. А затем сделать свой прыжок и называть свою букву.

«ДЕСЯТОЧКА».

10 раз  - прыгаем через скакалку самым обычным способом, двумя ногами одновременно, скакалку крутим вперед.
9 раз  - прыгаем через скакалку на одной ноге, но меняем ноги - то правая, то левая - получается своеобразный "бег" через скакалку
8 раз - прыгаем через скакалку на правой ноге
7 раз - прыгаем через скакалку на левой ноге
6 раз - прыгаем через скакалку обычным способом, но скакалку теперь крутим назад
5 раз - прыгаем через скакалку "бегом" (так же как 9-ки), но скакалку крутим назад
4 раза - скакалку крутим вперед, прыгаем один раз как обычно, один раз перекрещивая руки, снова как обычно, снова перекрещивая.
3 раза - сложили ноги крестиком, прыгаем через скакалку вперед
2 раза - на правой ноге прыгаем, скакалку крутим назад
1 раз - нужно было подпрыгнуть и при этом прокрутить скакалку вперед два раза. Это был верх нашего мастерства

### «ВЕРЁВОЧКА ПОД НОГАМИ».

Команды встают в колонны по одному, у первых игроков — скакалки. По сигналу первые игроки передают один конец скакалки стоящим позади вторым игрокам, и оба проводят ее под ногами всей колонны. Первый игрок становится в конце колонны, второй бежит вперед, передает свободный конец скакалки третьему игроку, и веревочка опять проводится под ногами стоящих в колонне и т. д. Выигрывает команда, быстрее закончившая игру и меньшее число раз задевшая веревочку.

**«ЗАДОМ НАПЕРЁД».**

Для игры-упражнения понадобятся скакалки по числу участников. Дети выстраиваются в линию со скакалками в руках на расстоянии 1,5-2 м друг от друга. По команде ведущего они выполняют взмахи скакалкой по направлению сзади вперед, перешагивают ее (вначале медленно, а потом быстрее). Затем ведущий размеренно хлопает в ладоши, а дети перешагивают через скакалку в нужном ритме.

### «ПАРНЫЕ ПРЫЖКИ».

Прыжки вдвоем с одной скакалкой – одно из самых непростых упражнений. Для этого требуется не только хорошая подготовка каждого из партнеров, но и сработанность пары. Прыгать парой можно различными способами.

Способ первый – двое детей встают рядом, берутся за руки. В свободную руку берут концы прыгалок. Раскручивают скакалку и прыгают.

Способ второй – встают в затылок друг другу. Скакалку при этом крутит только один из участников пары.

Способ третий – пара встают спина к спине, скакалку крутит один из партнеров.

### 2.Игры на импровизацию.

Участвуют по два человека. Ведущий предлагает игрокам изобразить людей или предметы, но не по отдельности, а во взаимодействии, т. е. сыграть корот­кую миниатюру. Задание выполняется без предварительной подготовки. Раз­ре­шается использовать слова, мимику, жесты, движения, подключать других гостей. Сценка длится 5-10 секунд, затем Ведущий называет следующую пару. Пары желательно брать самые невероятные, сложные для показа,

например:
— графин и стакан;
— обезьяна и блоха;
— космонавт и женщина-космонавт;
— кот и сметана;
— балерина и сцена;
— гиперболоид и синхрофазотрон;
— Шерлок Ватсон и Доктор Холмс;
— охотник и Степашка;

«НА ЗАРАБОТОК».

Водящий — купец, который нанимает работников. Остальные игроки тихо договариваются, на какую работу они будут наниматься. Работу можно показывать всем одновременно только движениями.

Звучит диалог:
— Здравствуй, купец!
— Зачем пришли?
— На работу наниматься!
— А что вы умеете делать?
— А вот что!..
Игроки молча показывают загаданную работу. Если купец догадывается, что ему показывают, то говорит, например: «Повара мне не нужны!» — и с этими словами бежит ловить игроков. Пойманный участник становится купцом. Если купец с трех попыток не смог назвать работу, то ему говорят: «Не догадался — без работников остался!» — и вновь идут договариваться, какую работу будут показывать.

### «ПЕСЕНКА ПРО БАБКУ».

Ведущий предлагает участникам запомнить слова песенки:

Жила-была бабка возле самой речки.

Захотелось бабке искупаться в речке.

Купила мыло. Купила мочало.

Ух, и песня хороша, начинай сначала!

Затем предлагается запомнить движения, которые в дальнейшем заменяют слова в песенке: "бабка" - изображаем руками, как бабка завязывает платок под подбородком, "речка" - волны, "искупаться" - изображаем пловца, "купила" - хлопок в ладоши, "мыло" - правая рука вверх, "мочало" - левая рука вверх, "начинай сначала" - вертушка руками перед грудью. С каждым повтором песни темп исполнения убыстряется, и главное - не ошибиться в движениях.

«ТРА-ТА-ТА».

Двум игрокам предлагают изобразить пантомимой сценку. Произносить они могут лишь звуки «тра-та-та». Игроки думают, что они изображают одну сценку, однако на самом деле каждому из них рассказывают собственную историю. Для игры желательно выбирать людей с хорошими артистическими способностями.

Ситуации:

Первому игроку предлагают изобразить мужчину, приглашающего женщину на танец. Второму игроку рассказывают, что его партнер — шофер машины, из-за которой он попал в больницу и теперь не может ходить.

Первый игрок — обезьяна, которая убежала из клетки и не хочет возвращаться назад (его партнер — дрессировщик). Второй игрок — вежливый хозяин, приглашающий пройти гостя в дом (его партнер — гость).

Первый игрок (сидит на стуле) — потерпевший кораблекрушение и спасшийся на обломке судна, его партнер — волны, которые могут смыть его в океан. Второй игрок — спасатель, пытающийся снять кошку с дерева (стула).

Первый игрок — родитель, который пытается накормить своего непослушного ребенка кашей. Второй игрок — посетитель зубного врача, боящийся открыть рот (его партнер — зубной врач).

«ЗЕРКАЛО».Исходное положение – дети свободно размещаются на площадке. Они – «зеркала». Один ребенок – водящий. Он пришел в магазин, где много зеркал. Отражение (то есть копирование его поз и движений) может быть во всех зеркалах одновременно либо показываться в одном. Невнимательное «зеркало» выбывает из игры.

## 3.Музыкально-танцевальные игры.

 «ТАНЦУЕМ СИДЯ»

Это «игра-повторялка» (или «зеркальный танец»). Участники садятся на стулья, расположенные полукругом. Ведущий сидит в центре зала и показывает разные движения для всех частей тела, давая установку:
— «смотрим по сторонам» (упражнение для головы);
— «удивляемся» (упражнение для плеч);
— «ловим комара» (хлопок под коленом);
— «притаптываем землю» (притопы) и т. д.
Игра проводится обычно в начале занятия и является частью ритмической гимнастики в танцевально-игровом тренинге. Так как некоторым участникам иногда бывает сложно сразу включиться в танцевальный процесс, начать двигаться можно в положении сидя.

«ТРАНСФОРМЕР»

Ведущий дает команды:
— построиться в колонну, шеренгу, диагональ;
— сделать круг (плотный, широкий), два круга, три круга;
— сделать два круга - круг в круге;
— встать по парам, тройкам и т. д.
Таким образом, группа «трансформируется», принимая различные фигуры и положения. При этом можно усложнить задание и перестраиваться маршем, подскоками, прыжками, кошачьим шагом, другими танцевальными движениями. Или выполнять команды за установленный промежуток времени (например, на счет до пяти; до десяти).

«СТОП-КАДР»

Участники располагаются по всему залу в хаотичном порядке и исполняют танцевальную ходьбу на месте. По сигналу ведущего (хлопок в ладоши или свисток) останавливаются и замирают:
1-й вариант - в разных позах, представляя собой скульптуры.
2-й вариант- с улыбкой на лице.
Ведущий делает комментарий; после повторного сигнала все продолжают двигаться (повторяется 5-8 раз). Игру можно провести как «конкурс скульптур» и «конкурс улыбок».

«ИЩЕМ ДРУГА»

Участники двигаются танцевальной ходьбой по площадке хаотично, приветствуя всех мимо проходящих членов группы кивком головы. Музыка обрывается — каждый должен найти себе пару и поздороваться рукопожатием (повторяется 5-7 раз).

 «ЭНЕРГИЧНАЯ ПАРОЧКА»

Пары импровизируют, находясь в разном сцеплении:
- держась правыми руками;
- взявшись под руку;
- положив руки друг другу на плечи (на талию);
- взявшись двумя руками - лицом друг к другу (спиной друг
к Другу);
При смене сцепления делается пауза и меняется музыка. Игру можно провести как конкурс.
темпа (например, народные национальные мелодии).

 «ВЕСЕЛЫЙ ПОХОД»

Участники строятся колонной и двигаются змейкой. Стоящий во главе колонны (командир отряда) показывает какое-то движение, остальные повторяют.
Затем «командир отряда» уходит в конец колонны и его место занимает следующий участник. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не побывает во главе колонны. Каждый участник должен стараться не повторяться в движениях, придумывать свой вариант. Если при этом возникают затруднения, ведущий приходит на помощь.

 «РАЗРЕШИТЕ ПРИГЛАСИТЬ»

Все становятся в круг. Ведущий приглашает любого из участников и танцует с ним в паре, показывая движения, которые повторяет партнер. По сигналу «музыкальная пауза» пара разделяется и приглашает новых участников. Теперь на площадке две пары, и так, пока все не включатся в танцевальный процесс. При этом каждый приглашенный повторяет движения того, кто его пригласил.

«МАТРОСЫ»

Игра построена на основных движениях танца «Яблочко». Все строятся в две шеренги.
1-й этап. Ведущий дает команду и показывает, что нужно делать, участники повторяют:
- «маршируем» (марш на месте с высоким подниманием бедра);
- «смотрим вдаль» (наклоны в стороны, кисти рук изображают бинокль):
- «тянем канат» (на «раз, два» - выпад на правую ногу в сторону, руки изображают захват каната, на «три, четыре» — переносим тяжесть тела на левую ногу и тянем к себе канат):
- «лезем на мачту» (подскоки на месте, руки имитируют подъем по веревочной лестнице);
- «смирно!» (подъем на полу пальцы: вверх-вниз (упражнение «releve» по VI поз.), правая рука к виску) и др.
2-й этап. Ведущий вразброс дает команды, участники самостоятельно выполняют.
Игра проводится обычно в начале занятия и может быть частью ритмической гимнастики.

«ШТИЛЬ-ШТОРМ»

Ведущий просит участников включить свое воображение и говорит, что их группа представляет собой единое целое- море, а каждый из них - волна.
1-й вариант. Все становятся в круг и берутся за руки. По команде «штиль» все участники медленно и спокойно покачиваются, изображая руками еле заметные волны. По команде «шторм» амплитуда движения рук увеличивается, участники покачиваются более динамично. «Смена погоды» происходит 5-7 раз.
2-й вариант. Игра проводится по тем же правилам, но участники строятся в две или три линии.

 «ПЛОВЦЫ-НЫРЯЛЬЩИКИ»

Все становятся в круг и имитируют стили плавания, слегка приседая: кроль, брасс, баттерфляй, на спине. Смена стиля происходит по команде ведущего. По сигналу «ныряем» все хаотично перемещаются, изображая подводное плавание (руки вытянуты вперед, ладони соединены и двигаются змейкой; ноги выполняют мелкий семенящий шаг). Игра повторяется 2-3 раза.

 «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

Все участники хаотично двигаются в пространстве (без музыкального сопровождения). Ведущий говорит: «Море волнуется раз море волнуется два, море волнуется три — фигура медузы (русалки, акулы, дельфина) замри». Все замирают в разных позах. Звучит музыка. Заранее выбранный Нептун подходит к любому участнику и вступает с ним в танцевальное взаимодействие, показывая любые движения, которые нужно повторить». После остановки музыки участники меняются ролями. Игра продолжается с новым Нептуном. Каждый раз ведущий называет новую фигуру. Игра может повторяться, пока все не побывают в роли Нептуна.

 «ПАРУСА»

Это упражнение на напряжение и расслабление. Группа строится в форме клина, изображая парусный корабль.
1-й этап. По команде ведущего «поднять паруса» все поднимают руки в стороны, слегка отводя их назад, и замирают, стоя на полу пальцах.
2-й этап. По команде «спустить паруса» — опускают руки, приседая вниз.
3-й этап. По команде «попутный ветер» — группа двигается вперед, сохраняя форму клина корабля.
4-й этап. По команде «полный штиль» все останавливаются. Повторить 3-4 раза.

«ГЛАЗКИ, ГУБКИ, ЩЕЧКИ» (или «мимическая гимнастика»)

Участники располагаются на стульях, стоящих полукругом. «Танцуют» разные части лица - по команде ведущего:
- «танцуют глазки»- участники:

а) стреляют глазами слева -направо и наоборот;

б) подмигивают поочередно то левым, то правым глазом:

в) то зажмуриваются, то широко раскрывают («выпучивают») глаза:

- «танцуют губки» — участники:

а) вытягивают губы трубочкой, изображая тройной « поцелуйчик», затем расплываются в улыбке:

б) посылают с помощью ладони рук воздушные поцелуи то направо, то налево;

- «танцуют щечки» - участники:

а) надувают щеки воздухом, затем хлопают по ним ладонями, выпуская воздух;

б) надувают поочередно то одну, то другую щеки, гоняя воз
дух туда - обратно.

 «ВОКРУГ СВЕТА»

Участники образуют круг и двигаются против часовой стрелки - «путешествуют вокруг света». При этом национальные мелодии разных стран и континентов сменяют одна другую. Участники должны стараться быстро подстроиться под новый ритм, взаимодействуя друг с другом, в том числе используя движения в сцеплении (держась за руки, под руки, руки на плечи- при боковом движении; положив руки на пояс, на плечи впереди стоящему - при движении друг за другом), но не нарушая при этом траектории движения по кругу. Ведущий, находясь со всеми в кругу, может подсказывать базовые движения национальных танцев, а также делать комментарий по ходу игры.

 «ПЕРЕПРАВА»

Участники располагаются на одной стороне площадки. Задача: переправиться на другую сторону по одному человеку.
Каждый участник должен постараться придумать свой способ перемещения, используя свой танцевально-экспрессивный репертуар (в том числе различный танцевальный шаг- прыжки, подскоки, повороты, несложные трюки и т. д.).
После того, как все члены группы оказались на другой стороне площадки, упражнение повторяется еще раз под другую музыку. При этом нужно снова не повторять движения предыдущих участников. В случае затруднения ведущий может оказать помощь игрокам.

 «ЗАГОРАЕМ»

Все ложатся на пол, на коврики и ««загорают» в разных положениях. По команде ведущего :
- «загораем на животе»- участники ложатся на живот: руки подпирают подбородок, голова делает наклоны вправо-влево, ноги поочередно сгибаются в коленях, доставая пяткой ягодицы:
- «загораем на спине» - участники переворачиваются на спину: руки под голову, одна нога подтягивается к себе, сгибаясь в колене, стопа другой ноги кладется на колено первой, отбивая ритм музыки;
- «загораем на боку» — участники переворачиваются на бок: одна рука подпирает голову, другая опирается о пол перед грудью; верхняя нога как маятник касается носком до пола то спереди, то сзади, «перепрыгивая» через другую ногу.
Упражнение повторяется 4-5 раз. Игра может быть частью ритмической гимнастики в танцевально-игровом тренинге.
 «КАРУСЕЛЬ»

Упражнение используется для того, чтобы разбить группу на пары. Участники делятся на две группы (мальчики и девочки или разнородные по составу). Каждая группа образует круг — «карусель». В центре каждого круга находится обруч, за который все держатся правой рукой. С началом музыки «карусели» начинают вращаться по часовой стрелке, при этом на их стыке участники из разных групп пытаются дотронуться левыми руками друг до друга. Во время музыкальной паузы те посетители аттракциона, которые в данный момент коснулись друг друга, образуют пару, покидают «карусели» и отходят в сторону.
Игра продолжается, пока все участники не разобьются на пары.
Игру можно усложнить, предложив участникам двигаться определенным шагом, например: бег с захлестом ноги назад, тройной ход с каблука, шаг польки и др.

**Приложение№2**

**таблица №1**. Личная карточка обучащегося.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерииоценок | Качество выполнения элементов в танце | Синхронность и техника исполнения | Развитие навыков | Уровень сформированности музыкальности и чувства ритма | Уровень развития координации тела и движений |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**таблица №2**. **Карта результативности освоения**

 **образовательной программы .**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Фамилия обучающегося | Освоение разделов программы | Формирование умения импровизировать | Развитие личностных свойств и способностей | Воспитанность | Работа в группах и парах |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Таблица № 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Критерий** | **Высокий уровень** | **Средний****уровень** | **Низкий****уровень** |
| **1.** | Уровень сформированности музыкальности и чувства ритма | - музыкально исполняет движения;- развито чувство ритма;- чутко реагирует на интонационные и темповые оттенки звучания;- ощущает построение музыкальной фразы;- схватывает характер счета;- легко справляется с ритмическими заданиями;- безошибочно вступает на нужной доле музыкального такта;- движения гармонично сливаются с музыкой;- танцует красиво и ритмично | - достаточно музыкально и ритмично исполняет движения;- ощущает построение музыкальной фразы;- схватывает характер счета;- несколько неуверенно исполняет движения при темповом изменении в музыке;- движения не всегда совпадают с музыкой | - слабо владеет музыкально-ритмическими навыками;- не чувствителен к темпу, ритму, фразировке мелодий;- движения неуверенны, часто в «разрез» с музыкой;- не умеет самостоятельно вступить в нужной доле такта |
| **2.** | Уровень развития координации тела и движений | - при маршировке корпус держит прямо, шаг четкий, правильная отмашка рук;- свободно справляется со сложными движениями;- марширует уверенно и красиво | - достаточно правильно координирует свои движения;- точно и уверенно выполняет простые маршевые движения;- марширует не совсем красиво, корпус не подтянутый, отмашка рук вялая | - не умеет координировать свои движения;- маршируя, не владеет принципом «противодвижения»;- корпус наклоняет вперед, шаг неуверенный, отмашка рук неправильная |
| **3.** | Уровень сформированности собранности, умение концентрировать свое внимание | - предельно собранный и внимательный;- точно и музыкально выполняет движения;- владеет умением концентрировать свое внимание | - может быть собранным и внимательным;- движения выполняет правильно, согласно своему счету;- недостаточно владеет умением сосредоточиться, часто отвлекается | - несобранный, внимание рассеянное;- редко справляется с выполнением задания самостоятельно;- не владеет умением концентрировать свое внимание |