

Игры творческого самоутверждения

«Стихи по ролям»

Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают для себя разные взаимосвязности между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.

«Заданные слова»

Воспитатель предлагает детям текст, которому нужно найти оправдание (сконструировать ситуацию, в которой текст произносится, выдумать персонажи, участвующих в ситуации, определить поведение самого говорящего и слушающих, понять характер произнесения слов). Начинать игру с бытовых распространённых фраз (Не делай этого, пожалуйста!), переходить к литературным (репликам из сказок, стихов, пьес-сказок и т.п.).

Вариант:

-играющий должен произнести «заданное слово (слова)», найдя подходящую цель, мотив, выбрав, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано (ОГОНЬ, НЕТ, ДЕНЬ ПРОШЁЛ и т.п.),

-один и тот же играющий выполняет задание разными способами, оправдывая произнесение заданных слов

«Тело в деле»

Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

Вариант:

-дополнить «фотографию» своим пониманием

-показать «фотографии» до и после задуманного

Каждое «дело» требует совершенно определённого «тела». Вся мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему определяются в зависимости от того, чем и как занят тот или иной ребёнок.

«Фраза с заданными словами»

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.

«Собрать диалог»

Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами, характерами, диалогами). Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3-5.

Игры вольные, требующие передвижения

«Воробьи-вороны»

Играющие делятся на 2 команды, встают напротив друг друга (команда «Воробьи», команда «Вороны»). Та команда, которую называет воспитатель (ребёнок-ведущий) – ловит, другая – убегает. Ловят и убегают до определённой черты (на 2-3 шага сзади стоящей команды). Воспитатель (ребёнок-ведущий) говорит медленно: «Во-о-о-ро-о-о-о-о...». В этот момент все готовы убежать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы воспитатель (ребёнок-ведущий) заканчивает: «...ны! (...бьи!»). Играющие убегают – догоняют. Вариант: -вводится усложнение «стоп-замри»: дети разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей», «ворона». Дети на площадке располагаются хаотично. По команде: «Вороны!» «ворона» догоняет «воробья», пока не прозвучит команда «Стоп!» или «Замри!». Опоздавшие пары выходят из игры (даже если один из пары выполнил правило).

«День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает»

Воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по площадке хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег). Вариант: -использование любых движений «День наступает – всё оживает» -

использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, муравейник, железная дорога, плавание)

«Море-суша»

Очерчивается круг-«море». По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша»- из круга.

«Прятки»

Всем участникам завязываются глаза, и в комнате было очень тихо. Каждый игрок должен поймать одного из играющих, но убежать от остальных. Участники передвигаются очень тихо, прислушиваются к шагам, дыханию друг друга и, когда захотят, могут назвать любого игрока по имени и спросить: «Ты где?». Игрок, которого спрашивают должен обязательно ответить: «Я здесь».

«Мышеловка»

Дети делятся на две команды. Одна группа встает в круг, держась за руки, - «мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда –«мыши» — могла свободно вбегать и выбегать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются –«мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот, кого поймали, становится в общий круг-«мышеловку».

«Воробьи-вороны»

Дети делятся на две команды «вороны» «воробьи», которые становятся напротив друг друга. Та команда, которую называет ведущий, ловит другая убегает. Затем ведущий называет другую команду и команды меняются ролями.

«Море волнуется»

Ведущий отворачивается и произносит следующие слова: Море волнуется — раз! Море волнуется — два! Море волнуется – три! Морская фигура – замри! (Фигура может быть лесная, воздушная и т.д.) После этих слов дети принимают застывшую позу. Ведущий, подходя к каждому и рассматривая его, должен угадать кто это или что это.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем»

Дети делятся на группы. Дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и

представляют сюжет, при этом все действия производят молча. Другая группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.

«Карлики и великаны»

Когда ведущий произносит: «Карлики!», он присаживается на четвереньки, а когда говорит «Великаны!», встают и поднимают руки вверх.