

А.Г. Назарова

# ИГРОТРЕНИНГ

*методическое пособие для работы с детьми  
дошкольного и школьного возраста.*

Санкт-Петербург

2013 г.

А.Г. Назарова

# ИГРОТРЕНИНГ

методическое пособие для работы с детьми  
дошкольного и школьного возраста.

*“Каждый педагог должен быть режиссером.”*

*К. С. Станиславский*

Санкт-Петербург

2013 г.

Рецензент: Г.К. Зайцев, кандидат педагогических наук, зав. лабораторией валеологических исследований.

**Методическое пособие** по развитию у детей дошкольного и школьного возраста слухового и зрительного внимания; слуховой, зрительной и тактильной памяти; воображения и творческой фантазии, а также чувства ритма, пространства, времени, слова и других психологических составляющих личности.

**Автор данного пособия**-Назарова А.Г.-, основываясь на свой практический опыт проведения тренинговых занятий в дошкольных и школьных учреждениях, коснулась одной из актуальных проблем комплексного развития детей через ТРЕНИНГ ТВОРЧЕСКОЙ ПСИХОТЕХНИКИ.

**Охраняется законом РФ об авторских правах. Воспроизведение всей книги или любой ее части запрещается без письменного разрешения автора. Любые попытки нарушения закона преследуются в судебном порядке.**

© автор Назарова А.Г., 2011 г.

© редактор Назаров В.М., 2011 г.

© художник Назаров В.М. 2011 г.

## От автора

*Игра - мощнейшая сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления.*

Игра в жизни ребенка приобретает с самого рождения большое значение. Почти бессознательно играя, малыш осваивает формы и величины вещей и предметов, их расположение в пространстве, различает цвета и звуки, познает первые слова-сигналы и, вступая в контакт с окружающим миром, реагирует, координирует движения, наблюдает и запоминает, пополняя свой кругозор. В играх у детей синхронно функционируют три составляющие: подсознание, разум, фантазия. Они участвуют в осмыслении и отражении мира постоянно. Благодаря играм, дети учатся доверять самим себе и окружающим людям, распознавая, что следует принять, а что отвергнуть в этом мире. Главное предназначение игр - это развитие ребенка, коррекция того, что в нем заложено и выявлено, и что выводит его на творческий путь.

В данном пособии вы познакомитесь с играми и игровыми упражнениями, которые, при использовании в них всех каналов восприятия, помогут вам организовать детей, переключить их внимание, снять эмоциональное напряжение, улучшить психологическую атмосферу в классе (группе) и сплотить коллектив.

Автор желает Вам творческих успехов!

## НАШЕ ВОСПРИЯТИЕ

*Человек научается гораздо большему,  
когда он вовлечен полностью: эмоциональ-  
но, визуально, аудиально и кинестетически.*

Линда Ллойд

В 70-х годах, в США после результатов работ Джона Гриндера и других выдающихся психотерапевтов того времени появилось **НЛП** (Нейро-Лингвистическое Программирование)

**НЛП-ЭТО МНОГОМЕРНАЯ МОДЕЛЬ СТРУКТУРЫ  
ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, СВЯЗЫВАЮЩАЯ  
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ НЕРВНОЙ СИСТЕМЫ, ФИЗИОЛОГИИ,  
ЯЗЫКА И ПОВЕДЕНИЯ.**

Существуют три основных системы **НЛП**:

**АУДИАЛЬНАЯ** (слышать)

**ВИЗУАЛЬНАЯ** (видеть)

**КИНЕСТЕТИЧЕСКАЯ** (ощущать)

Каждая система модели **НЛП** базируется на 5-ти сенсорных каналах: **СЛУХ, ЗРЕНИЕ, ОЩУЩЕНИЯ, ОБОНЯНИЕ И ОСЯЗАНИЕ.**

Открытие сенсорных каналов восприятия нам помогают **ПРЕДИКАТЫ**-сигнальные слова, по которым определяется система мышления каждого человека в отдельности. Предикаты по системам **НЛП** следующие:

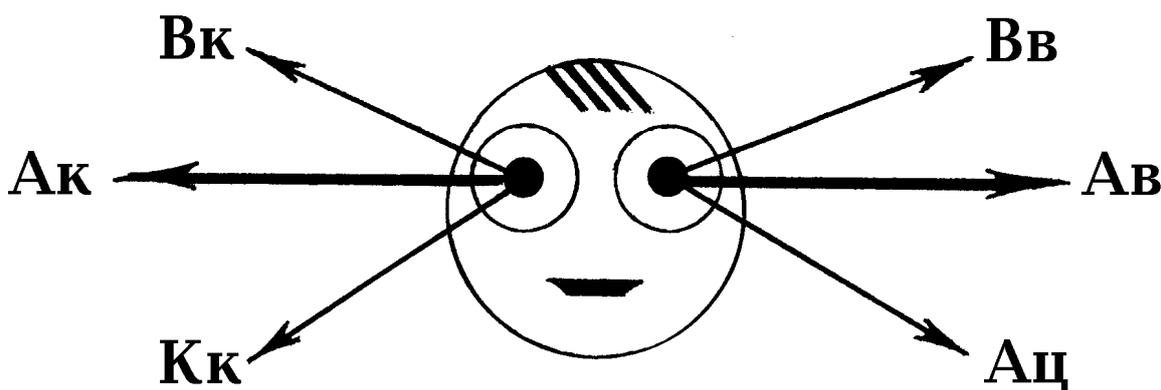
<b>АУДИАЛЬНЫЕ</b>	<b>ВИЗУАЛЬНЫЕ</b>	<b>КИНЕСТЕТИЧЕСКИЕ</b>
мотив	светлый	холод
мелодия	картина	чувствовать
слышать	взгляд	грубый
звук	озарение	рана
беседа	цвет	запах
резонатор	образ	схватить

Пользуясь теми же предикатами, что и наш собеседник, мы скорее находим взаимопонимание. Однако возникающее доверие определяется не только тем, что сказано, сколько тем, как сказано, когда и зачем. Не учитывая всего этого, можно легко потерять собеседника в процессе разговора. В этом состоит различие между теми людьми, которые могут эффективно взаимодействовать друг с другом и вызвать доверие, и теми, кто этого не может.

## ГЛАЗНЫЕ КЛЮЧИ ДОСТУПА

Любая информация может восприниматься и обрабатываться аудиально, визуально и кинестетически. Вы, наверное, замечали, как многие люди, пытаясь ответить на тот или иной вопрос, глядят вверх, в потолок, как-будто ищут там ответ; или как мечутся у них глаза из стороны в сторону, словно пытаюсь “увидеть” ушами; или как ёрзают они на месте, когда их спрашивают о чем либо. Таким образом, очевидно, что одни вспоминают визуально, когда смотрят в потолок; другие-аудиально, когда пытаются “увидеть” ушами; третьи-кинестетически, когда ерзают, пытаясь найти то положение тела, в котором им комфортнее воспринимать информацию.

Джон Гриндер заметил, что направление движения глаз зависит от типа мышления человека. Эти движения он назвал **ГЛАЗНЫМИ КЛЮЧАМИ ДОСТУПА**.



### СХЕМА ПО ВИДАМ ОБРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ

Примечание: Схема справедлива для правши. У левшей отмечается зеркальное отражение данной схемы.

## ИЗВЛЕЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ ПО СХЕМЕ

**Вв-Визуальные воспоминания-образы** ранее виденных вещей. Наводящие вопросы: "Вспомните, какого цвета глаза у вашей мамы или у вашего ребенка? Как выглядит ваше любимое платье?"

**Вк-Визуальная конструкция-образы** ранее не виденных вещей или знакомые образы, которые представляются в другом ракурсе или в незнакомом виде. Наводящие вопросы: "Как выглядит оранжевый гиппопотам с красными пятнами? Как бы вы выглядели, если бы на вас смотрели сверху?"

**Ав-Аудиальные воспоминания-ранее** услышанные звуки или звукосочетания. Наводящие вопросы: "Как тикают ваши часы? Какое последнее предложение вы слышали?"

**Ак-Аудиальная конструкция-ранее** не слышанные звуки или звукосочетания. Наводящий вопрос: "Как будет звучать ваше имя, произнесенное в обратном порядке?"

**Ац-Аудиально-цифровая конструкция-разговор** с самим собой (внутренний монолог). "Скажите себе то, что вы обычно говорите, когда остаетесь наедине с собой"-таково обращение к ученику.

**Кк - Кинестетическая констр.** - эмоции, внутренние ощущения (чувства), прикосновения (тактильные ощущения), чувства мышечного движения. Наводящие вопросы: "Как вы чувствуете себя, когда вы счастливы? Что вы ощущаете при неожиданном прикосновении к холодной стене?"

## КАК УСТАНОВИТЬ КОНТАКТ

В зависимости от врожденных данных и дальнейшего воспитания, окружения, тренировки, у каждого человека могут быть в разной степени развиты и использованы сенсорные каналы восприятия. Поэтому в процессе обучения не все ученики одинаково получают и обрабатывают ту или иную информацию. Так, например, многим ученикам невозможно устно или с помощью рисунков на доске объяснить строение кристаллической решетки твердого тела, а

им обязательно нужно показать и повертеть в руках объемную модель из шариков и палочек. Поэтому, если вы применяете в преподавании только один способ, например, чтение лекций, то вы устанавливаете эффективный контакт лишь с теми учениками, которые предпочитают аудиальный способ восприятия.

Предпочитаемый учеником способ восприятия информации можно определить, наблюдая, куда он смотрит в первый момент после того, как ему зададут общий вопрос, то есть вопрос, не требующий для ответа конкретного канала восприятия: аудиального, визуального, кинестетического. Так, например, если взгляд ученика движется то влево, то вправо, - значит он пытается “услышать” ответ; если ученик сначала смотрит вверх, - он “высматривает” ответ; если он смотрит вправо и вниз или начинает ерзать, - он “чувствует” ответ.

### **Аудиальный контакт.**

Слово и тон вашего голоса, воздействуя на сознание ученика, безусловно влияют на его внимание и дальнейшие действия. При аудиальном контакте важно не только то, что вы говорите, но и то, как вы это делаете. Ободряющее слово (например: “Молодцы!”), а также изменение темпа и динамики вашей речи, с неожиданным переходом на шепот, способствуют усилению аудиального контакта.

### **Визуальный контакт**

При визуальном контакте очень важно использовать мимику, наглядные пособия, рисунки, схемы, классную доску. “Визуальные” дети реагируют на выражение лица, как на награду или наказание. Поэтому, желая, например, подбодрить ученика, - улыбнитесь.

**Вы можете значительно обогатить свои уроки, если будете использовать визуальное обучение.**

### **Кинестетический контакт.**

“Кинестетические” дети очень чувствительны и эмоциональны. Они хорошо обучаются в играх и активны, когда выполняют практические задания. Им присущи частые смены настроений, и они увлечены чувствами и эмоциями тех, о ком они говорят или читают.

Если вы хотите сосредоточить внимание таких детей на восприятии ими какой-либо информации, то, в первую очередь, используйте тактильный контакт, чтобы вызвать у них положительные эмоции. Так, например, можно одновременно с одобряющим словом погладить ребенка по голове или коснуться его плеча. Этим детям нужен комфорт, чтобы сосредоточить внимание на чем-либо. Они проявляют интерес и увлеченность к тому, что делают. Вместо того, чтобы пытаться все время принуждать их к занятиям, лучше предложите им уроки, в которых они будут активно участвовать, переживая увлеченность и волнение.

Постарайтесь построить ваши уроки так, чтобы игра стала опорной системой любого урока. Обучайте детей через игру! Используя все каналы восприятия, установите контакт, во-первых, с теми учениками, кому нужно “видеть” то, что вы говорите; во-вторых, с теми, кому нужно “слышать” вас, и, наконец, с теми, кому необходимо “чувствовать” вас.

**Если при запоминании мы чувствуем, видим, слышим и ощущаем информацию одновременно, то у нас гораздо больше шансов ее восстановить потом в памяти.**

# ТРЕНИНГ ТВОРЧЕСКОЙ ПСИХОТЕХНИКИ (ТТП) (РАБОТА НАД СОБОЙ)

*ОБРАЗОВАНИЕ - это то, что остается,  
когда человек забывает все, чему он был,  
обучен в школе.*

*А. Эйнштейн*

*Познать-значит чувствовать,  
чувствовать-значит делать, уметь”*

*К.С. Станиславский*

Еще К.С. Станиславский среди многих задач разных видов тренинга самой важной считал разработку и совершенствование психофизической техники, воспитание “послушных” психических навыков и умений, связанных с вниманием, воображением и фантазией с мгновенно откликающейся эмоциональной памятью.

Эти “послушные” навыки и умения приобретаются детьми именно в процессе игр и общений, что и помогает им учиться и овладевать навыками самообучения. **Попробуйте научить детей увлекаться учебой также, как они увлекаются играми.** В этом вам поможет **“ИГРОТРЕНИНГ”**-комплексные занятия с детьми дошкольного и школьного возраста на развитие всех каналов восприятия.

**“ИГРОТРЕНИНГ”** может выступать в роли основного предмета на базе любого дошкольного учреждения или школы. Основой для его создания послужил **ТРЕНИНГ ТВОРЧЕСКОЙ ПСИХОТЕХНИКИ (ТТП)\*.**

---

\* С. Г и п п и у с.. Гимнастика чувств.

**ТТП - система игровых упражнений, которые тренируют способность быстро и активно концентрировать слуховое внимание и слуховую память, осязание и осязательную память, зрительное внимание и зрительную память, воображение и творческую фантазию.**

**ТТП** - развитие эмоциональной сферы, формирование умения в любое время быстро привести себя в состояние творческой готовности, а также формирование способности **самоуправляемого психофизического расслабления (раскрепощенности) и концентрации.**

**ТТП** - один из вариантов творческого процесса в обучении и воспитании учащихся. Информация, которую получают дети при изучении того или иного предмета, становится не только целью его изучения, но и **средством для развития творческой личности.**

**ТТП** - новый вид взаимоотношений учителя с учениками. Внедрение на уроках элементов ТТП улучшает психологическую атмосферу в классе (группе), **способствует формированию общительного человека**, владеющего словом и телом, умеющего слушать и понимать своего партнера.

**ТТП** - превращается на уроках (занятиях) в систему двойной игры способом перехода от вербального к невербальному общению с применением языка жестов, мимики, условных знаков, хлопков, сигналов и т.п. Таким образом, в процессе занятий формируется новый своеобразный игровой способ общения. Система предполагает сначала поэлементные упражнения на слух, на зрение, на осязание, а затем комплексные по принципу от простого к сложному. Поскольку система представляет собой не только конкретные упражнения, но и их варианты, комбинации, то все компоненты сложности во многом зависят от продвинутости класса (группы), его натренированности, степени взаимопонимания с педагогом.

**ТТП - ФУНДАМЕНТ ДЛЯ ЛЮБОГО ДОШКОЛЬНОГО И ШКОЛЬНОГО ПРЕДМЕТА.** Каждое упражнение может постоянно совершенствоваться и, после освоения его фундамента, внедряться в

любой предмет, становясь опорной системой данного предмета. При этом возникает принципиально новый подход к обучению, основанный на творческой природе ученика.

Вы хотите, чтобы дети каждый раз с радостью спешили на ваши занятия, всегда были активны на уроках и не скучали? Тогда сделайте так, чтобы каждый ваш урок (занятие) становился спектаклем, успех которого во многом зависит от “режиссера” и от заранее продуманного “сценария”.

**Дети никогда не будут скучать на ваших занятиях, если каждый из них выберет себе конкретную роль в предложенном педагогом “спектакле”.**

Творческий урок характеризуется активностью всех детей. Вы, вероятно, согласитесь с тем, что уроки, на которых ученики могут свободно меняться местами, образуя пары или небольшие группы от 3-х до 6-ти человек, проходят в более свободной творческой обстановке. Такая творческая активность во многом определяется согласованным, точно срежиссированным перемещением их по классу.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ИГРОТРЕНИНГУ**

Занятия по “ИГРОТРЕНИНГУ”, как отдельному предмету в дошкольных учреждениях или школах, лучше всего проводить в любом просторном помещении (в зале) или в игровых комнатах, но не с отобранными детьми, как в театральных школах, а с обычными. При составлении групп обязательно надо учитывать возрастные особенности и уровень развития учеников. Их количество в каждой группе не должно превышать 15 человек:

детей 4-х лет	-6 чел.
5-ти лет	-6-8 чел.
6-ти лет	-8-10 чел.

7-ми лет	-10-12 чел.
7 лет и более	-12-15 чел.

С детьми школьного возраста занятия можно проводить не только в зале, но и в классных комнатах, как с подгруппой 12-15 человек, так и с целым классом 20-35 человек.

Занятия проводятся 2 раза в неделю от 25 до 40 мин:

для детей 4-5 лет	-25 мин.
5-6 лет	-30 мин.
6-7 лет	-35 мин.
7 лет и более	-40 мин.

При этом следует иметь в виду, что любой предмет дошкольного или школьного курса можно проводить через элементы игротренинга.

## ВАРИАНТЫ ЗАНЯТИЙ

Занятия по **сюжетно-ролевым** или **тренинговым** играм проводятся по “**радужному цветку**” (см. схему построения занятий), полный спектр которого состоит из семи цветов: красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего, фиолетового. Каждый из семи цветов спектра является игровым кодом определенного месяца занятий. При этом пять лепестков “радужного цветка” представляют собой пять блоков игровых упражнений на комплексное развитие детей.

**1. Сюжетно-ролевая игра**-это комплекс из 5-12 упражнений. Эти упражнения, взятые по одному или два из каждого блока-лепестка, соединены друг с другом одной общей темой, за основу которой может быть взята сказка или одна из игр-путешествий, например: “Путешествие по Африке”, “Путешествие на планету”, “Путешествие по морскому дну” и т.п.

Первые игры по каждому из лепестков проигрываются 8 раз в течение первого мясяца, но с каждым разом в эти игры вводятся элементы усложнения (“красный цветок”-игровой код первого месяца). Занятия по первым играм проводятся 2 раза в неделю. Вторые игры по каждому из лепестков проигрываются также 8 раз в

течение второго месяца, и с каждым разом в них вводятся элементы усложнения (“оранжевый цветок”-код второго месяца) и т.д.

**2. Тренинг** - это система комплексных упражнений, которая в отличие от сюжетно-ролевой игры не имеет единого сюжета и состоит из 5-12 упражнений, которые берутся по одному или два из каждого блока-лепестка, а названия их кодируются определенным словом, звуком, жестом или эмблемой. Кодировка выполняемых упражнений постепенно запоминается учениками, что в дальнейшем исключает лишнее речевое общение и является самоценным компонентом данного тренинга, т.к. стоит только назвать определенный игровой код-и ученики сразу готовы выполнить соответствующее упражнение.

**Прежде чем заниматься тренингом, педагогу необходимо вместе с учениками освоить игры по организации учебного процесса, чтобы научиться невербальному языку общения, который является фундаментом тренинга.**

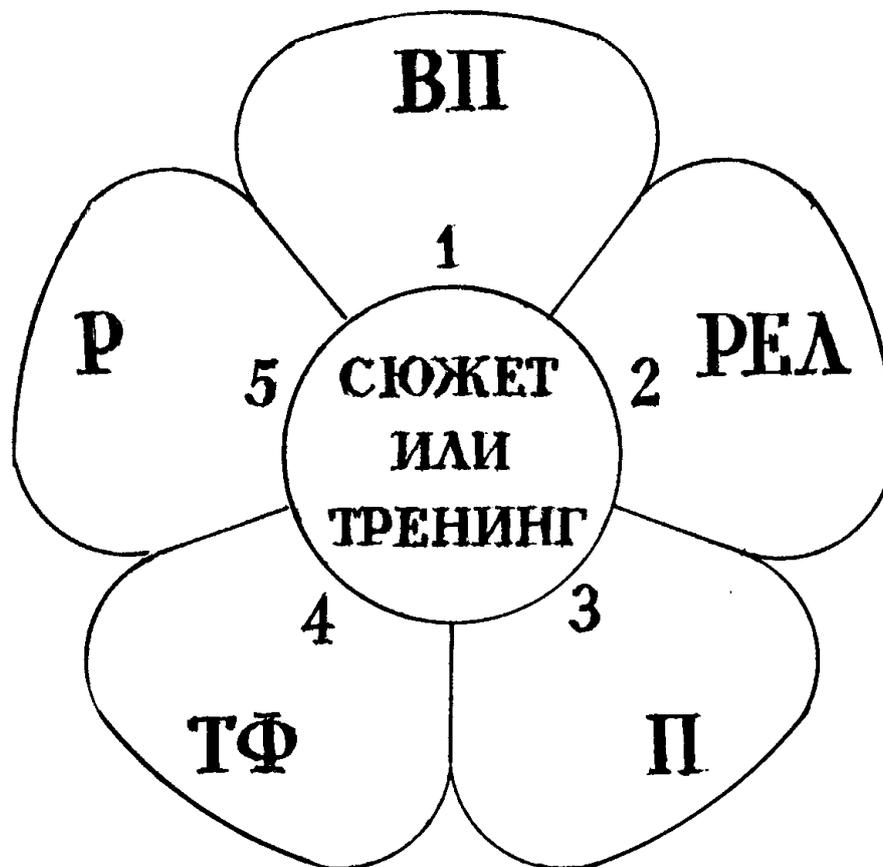
Первые тренинговые игры по каждому из лепестков проигрываются 8 раз в течение первого месяца, но с каждым разом в эти игры вводятся элементы усложнения (“красный цветок”-код первого месяца). Занятия по первым тренинговым играм проводятся 2 раза в неделю. Вторые тренинговые игры по каждому из лепестков проигрываются также 8 раз в течение второго месяца, и с каждым разом в них вводятся элементы усложнения (“оранжевый цветок”-код второго месяца)и т.д.

После первичного освоения тренинговых игр ученикам дается возможность создавать множество новых вариантов и комбинаций данных игр, что делает сам процесс занятий творчески бесконечным.

В течение одного занятия не следует использовать несколько упражнений подряд на одни и те же каналы восприятия, т.е не следует использовать только слуховые, тактильные или зрительные каналы.

Занятия лучше всего строить комплексно, переходя от простого к сложному и чередуя при этом упражнения на различные каналы восприятия.

## СХЕМА ПОСТРОЕНИЯ ЗАНЯТИЙ



("РАДУЖНЫЙ ЦВЕТОК")

**1-ВНИМАНИЕ** (слуховое, зрительное)

**2-РЕЧЬ** (дыхание, голос, дикция)

**3-ПАМЯТЬ** (слуховая, зрительная, тактильная)

**4-ТВОРЧЕСКАЯ Фантазия** (воображение, ассоциация)

**5-РЕЛАКСАЦИЯ** (релаксационное дыхание, психоэмоциональное расслабление, мышечное расслабление)

### ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

#### 1. ПРИЕМЫ НЕОЖИДАННОСТИ

1) **Игра на музыкальном инструменте**, например, на гитаре. Педагог входит в класс, берет в руки гитару и начинает петь песню по

теме сегодняшнего урока (первый куплет песни можно разучить с классом прямо на уроке).

2) **“Волшебная палочка”** (см. раздел “Игры по организации учебного процесса”).

3) **Любое изменение в зале или классе**, например, перестановка мебели.

4) **“Волшебное дерево.”** В классе стоит “волшебное дерево” в виде коряги. На этом “дереве” развешены конверты, на которых написаны фамилии и имена учеников. Внутри каждого конверта могут быть задания по теме урока или карточки с контрольной работой. Каждый из учеников, по принципу “эстафеты”, входя в класс и подходя к “дереву”, берет свой конверт с определенным заданием. Эти конверты могут быть не подписаны, а лишь отличаться друг от друга цветом. В этом случае, каждый из учеников выбирает тот конверт, который ему понравится, и урок начинается.

По приёму “волшебного дерева” можно также формировать учеников по парам. Для этого на “дереве” попарно развешиваются конверты: два красных, два желтых, два синих и т.д. При этом цвет конвертов должен соответствовать цвету карточки, на которой дано задание. После того, как ученики разберут все конверты с заданиями, они формируются по парам.

Примечание: любое дальнейшее задание в паре выполняется по принципу: один-начинает, другой-заканчивает.

## 2. НЕВЕРБАЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ

1) **Аудиальный**-использование звуковых сигналов: хлопки, щелчки, удары “волшебной палочкой” по различным предметам.

2) **Визуальный**-контакт глазами, использование мимики и жестов.

3) **Кинестетический**

-Поглаживание ученика по тыльной части головы.

-Мягкое прикосновение рукой до плеча ученика.

-Рукопожатие с учеником.

### **3. ПРИНЦИП “ЭСТАФЕТЫ”**

Поочередное выполнение учениками определенных действий (пока не закончит предыдущий. Следующий не начинает)

### **4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОВЯЗОК (для глаз).**

Повязки должны быть выполнены из мягкой ткани, не раздражающей ребенка. Они используются в тех случаях, когда необходимо усилить аудиальный и кинестетический каналы.

## **ИГРЫ ПО ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### **1. КТО ТИШЕ**

Ученики стоят перед входом в зал. “Представьте себе,- обращается к ним педагог,-что в зале чутко спит пушистый кот, а вы должны зайти в зал и сесть на стулья так тихо, чтобы не разбудить кота”.

Первыми в зал заходят девочки, а мальчики в это время слушают и наблюдают, кто из них тише всех вошёл в зал и сел на стул. Затем в зал заходят мальчики, и уже девочки наблюдают и слушают, кто из них тише остальных вошёл и сел на стул. После того, как все сядут, педагог просит сначала девочек назвать имена или дать внешнее описание тех мальчиков, которые вошли и сели тише остальных, а затем с такой же просьбой педагог обращается к мальчикам.

### **2. ТИШИНА**

"Давайте закроем глаза и послушаем тишину",-предлагает педагог.

**Варианты игры:**

1) В течение одной минуты ученики слушают звуки в данном помещении. Затем они открывают глаза и по очереди рассказывают педагогу все, что услышали. Однако не следует допускать, чтобы ученики "сочиняли" звуки, т.к. это снижает целесообразность данного задания.

2) Ученики сначала слушают звуки (можно и с открытыми глазами), раздающиеся из соседнего помещения, а после того, как они расскажут о том, что они услышали, можно задать им наводящие вопросы: "О чем был разговор в соседнем помещении? Сколько человек разговаривало?"-и т.п.

3) Ученики сначала слушают звуки, которые раздаются на улице, а после того, как они расскажут о том, что услышали, можно задать им наводящие вопросы, например: "В какую сторону ехала машина? Как вы думаете, сколько пассажиров в ней сидело?"-и т.п. Все наводящие вопросы имеют одну цель-будить воображение учеников и дополнять их рассказ. Кроме того, каждый ученик может нарисовать эпизод, связанный с тем, что он услышал.

### 3. КОНТАКТЫ

Педагог, выходя с учениками на невербальный (бессловесный) контакт, заменяет некоторые свои слова и фразы, обозначающие команды, жестами или звуковыми сигналами, а именно:

#### 1) Жесты:

-Указательный палец приставляется к губам-"Тихо".

-Характерные плавные движения рук, повернутых ладонями вверх-"Встать".

-Характерные плавные движения рук, повернутых ладонями вниз-"Сесть".

-Рукопожатие-"Молодец!".

-Движение рукой, означающее: "Подойди ко мне" и т.п.

#### 2) Звуковые сигналы:

-Первый хлопок-"Встать".

-Второй хлопок-“Сесть”.

**или**

-Первый щелчек-“Закрывать глаза”.

-Второй щелчек -“Открыть глаза”

## **4. ЛОВКОСТЬ БЕСШУМНА**

Ученики заходят в класс как можно тише и становятся за партами. Педагог жестом показывает какому ряду или колонке садиться, и ученики бесшумно выполняют команду педагога. На первых занятиях чем медленнее это делается, тем лучше. Девиз этого упражнения-“Ловкость бесшумна”.

## **5. ТВОРЧЕСКИЙ КРУГ**

**(самая удобная форма общения)**

Ученики заходят в зал. В зале вдоль стены в одну линию установлены стулья двух цветов поочередно, например: желтый-голубой-желтый-... Сначала девочки заходят в зал и садятся на желтые стулья, а затем мальчики заходят в зал и садятся на голубые стулья. В центре зала в виде круга раскладываются жетоны тех же цветов, что и стулья, также поочередно на одинаковом расстоянии друг от друга. Количество жетонов в центре зала должно соответствовать количеству учеников на занятии. По команде педагога сначала девочки становятся рядом с желтыми жетонами, а потом мальчики-рядом с голубыми жетонами.

### **Варианты игры:**

1) Каждый из учеников одновременно со счетом от “1” до “5” или от “1” до “10” становится рядом с жетоном соответствующего цвета. На счет “1” действие начинается, а на счет “5” или “10”-заканчивается. Счет может быть заменен ударами “волшебной палочки”.

2) Все ученики одновременно (без счета) берут свои стулья и устанавливают их на места своих жетонов.

3) Все ученики одновременно на счет от “1” до “10” садятся в “творческий круг”. Счет может быть заменен ударами “волшебной палочки”.

#### 4) “**Веревочка с узелками.**”

Ученики заходят в зал и садятся на стулья. Каждый из них, представив себя “узелком” одной “веревочки”, смотрит на “узелок” справа (сосед справа) и на “узелок” слева (сосед слева), вспоминает их имена и запоминает их внешний вид. Далее ученики, не держась за руки, соединяют оба конца “веревочки” и образуют круг, следя за тем, чтобы ни один из “узелков” “не развязался”, то есть, чтобы каждый ученик сохранил своих соседей справа и слева. Оказавшись в кругу, каждый ученик проверяет “узелки” справа и слева, т.е. своих соседей. Расстояние между “узелками” должно быть одинаковым.

#### **Варианты игры “Веревочка с узелками”:**

а) Все ученики встают в круг на счет от “1” до “5” или от “1” до “10”.

б) Все ученики встают в круг, но не на счет педагога, а на удары “волшебной палочки”.

в) Все ученики одновременно ставят свои стулья на свое место в “творческом кругу”, сохранив положение “веревочки”.

г) Все ученики одновременно ставят свои стулья на счет от “1” до “5” или от “1” до “10”, как и в п.в).

д) Все ученики одновременно ставят свои стулья на 10 ударов “волшебной палочки”, как и п.в).

Расстановка стульев в зале может быть в форме геометрической фигуры, цифры, буквы или в форме полумесяца. Кроме того, стулья можно расставлять в два ряда напротив друг друга, как в вагоне метро, или парами друг за другом, как в автобусе,

## **6. ЗАПОМНИ СВОЕ МЕСТО**

1) Педагог раскладывает жетоны разного цвета и формы в любом месте зала. Ученики выбирают один из жетонов и становятся рядом с ним. При этом они должны запомнить его местонахождение,

цвет и форму. Далее педагог дает команду разойтись. Спустя некоторое время, ученики по сигналу педагога должны вернуться к своему жетону. Игра повторяется до тех пор, пока дети не запомнят свои места.

### **Варианты игры:**

а) Ученики возвращаются на место своего жетона на счет от “1” до “5” или от “1” до “10”. На счет “1” действие начинается, а на счет “5” или “10” - заканчивается.

б) Принцип игры тот же, что и в п.а), но при этом счет заменяется ударами “волшебной палочки”.

2) Ученики должны запомнить свои места не с помощью жетонов, а по умению ориентироваться в пространстве. Ориентирами могут служить различные предметы в зале: электророзетки, картины на стенах, люстры и т.п. Ориентирами могут служить также и различные приметы, например: клякса или трещина на паркете, царапина на стене и т.п.

Все перемещения детей по залу должны происходить под девизом **“Ловкость бесшумна”**.

## **7. ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ.**

Все ученики садятся в “творческий круг”. В руках у педагога мяч. Он громко называет свое имя и передает мяч находящемуся рядом слева ученику (Саша). Тот громко и четко называет свое имя и передает мяч следующему и т.д.

### **Варианты игры:**

1) Используя принцип “эстафеты”, встать, громко назвать свое имя, сесть и передать мяч следующему ученику и т.д.

2) Мяч в руках у одного из учеников (Коля). Он ловит взглядом Сашу (визуальный контакт), с которым хочет познакомиться, и, громко назвав свое имя, бросает ему мяч. Саша, поймав мяч, ловит взглядом Лену и, громко назвав свое имя, бросает ей мяч и т.д.

3) Мяч в руках у Коли. Он ловит взглядом Петю, с которым хочет познакомиться, и, бросая ему мяч, одновременно громко называет его имя. Петя, поймав мяч, ловит взглядом Машу и, кидая ей

мяч, громко называет ее имя и т.д. Если во время игры один из учеников неправильно назвал имя другого ученика, которому кидал мяч, то тот, поймав мяч и не останавливая игру, называет свое имя, и игра продолжается дальше.

#### 4) ”Назови соседа”

После того, как все ученики по кругу назвали свои имена, каждый из них, действуя по принципу “эстафеты”, сначала называет по имени своего соседа справа, а потом соседа слева, используя жест то правой, то левой руки.

5) Ученики, находясь в “творческом кругу”, разбиваются на пары и расчитываются по часовой стрелке на “цветочек”-”солнышко” по принципу: первый-второй. После этого в течение одной минуты “цветочек” задает вопросы “солнышку” и старается узнать о нем как можно больше информации. Затем уже “солнышко” в течение одной минуты задает вопросы “цветочку”. Вопросы могут быть следующие: “Как тебя зовут? Чем ты любишь заниматься? Кто твой любимый сказочный герой?”-и т.п. Вместо словесной передачи полученной информации ученики могут изобразить её на бумаге.

6) Каждый из участников игры поочередно должен встать и представиться всем так, чтобы его запомнили. При этом он творчески свободен в своем представлении. Полученную информацию о каждом из играющих можно закодировать одним словом-ассоциацией, словосочетанием или символическим изображением в виде предмета-ассоциации, который изображается учениками на бумаге. Затем все листы бумаги раскладываются на полу изображением вниз. Один из желающих выбирает любой из лежащих листов и дает словесное описание закодированной информации этого изображения. Затем всем остальным ученикам предлагается тут же отгадать по этому словесному описанию, к кому относится данная информация, и назвать это имя. Кроме того, каждому из учеников также предлагается назвать все запомнившиеся слова-ассоциации или словосочетания в той последовательности, в которой они прозвучали, и, используя их, составить рассказ .

#### 7) “Ку-ку!”

Педагог берет в руки мяч, называет свое имя и передает его Саше, сидящему слева от него. Саша называет имя педагога, свое имя и передает мяч Коле, сидящему также слева от него. Коля называет имя педагога, затем имя Саши, свое имя и передает мяч следующему ученику, сидящему слева, и т. д. Если в процессе игры кто-то из играющих, например, Коля, забыл чье-то имя или ошибся, то он говорит: "Ку-ку"-и до конца игры становится этим "Ку-ку". Если затем кто-то из учеников, в течение дальнейшей игры, дойдя до Коли, назовет его по имени, а не "Ку-ку", то он также до конца игры становится "Ку-ку" и т.д. В конце игры все ученики, которые назывались "Ку-ку", встают и называют свои настоящие имена.

Во всех вариантах игры "Ку-ку" каждый из учеников может, во-первых, вместо своего имени назвать имя любимого героя сказки или мультфильма, во-вторых, вместо своего имени назвать любое слово, наконец, вместо своего имени назвать слово на заданную педагогом конкретную тему, например: "Цветы". Этих тем может быть предложено множество.

#### 8) "День творчества"

Один из дней недели объявляется "Днем творчества". Если он проходит в школе, то все ученики, преподаватели, включая директора, делают визитные карточки и прикалывают их к одежде. На этих визитных карточках крупными буквами написаны имена любимых сказочных персонажей из книг или мультфильмов. В течение всего этого дня, начиная с момента прихода в школу, все участники игры (ученики, учителя, директор и т.д) не могут, как обычно, называть друг друга по имени, фамилии и отчеству, а должны обращаться к друг другу по именам персонажей, написанных на их визитных карточках, и обязательно уважительно называть друг друга на "Вы".

Если "День творчества" проводится в ДДУ, то дети, которые еще не умеют писать, делают визитные карточки вместе с родителями или воспитателями в виде аппликаций. В этом случае на карточке вместо имени персонажа наклеивается или рисуется его изображение. В ДДУ "День творчества" может проходить в одной группе, включая воспитателей, педагогов этой группы и нянечек.

## **8. ВЕРЕВОЧКА С УЗЕЛКАМИ.**

Ученики садятся на стулья в одну линию-“веревочку” и представляют себя “узелками” этой “веревочки”, Затем каждый из них, внимательно смотря на своего соседа справа, вспоминает, как его зовут, и запоминает во что он одет, а потом, также внимательно смотря на соседа слева, вспоминает, как того зовут, и запоминает во что тот одет. После этого ученики должны отвернуться друг от друга, и педагог задает одному из них вопросы: “Как зовут твоего соседа с права? Какого цвета у него глаза? Во что он одет? Какое у него настроение?”-и т.п. Затем те же самые вопросы педагог задает этому ученику и о соседе слева. Дальше вся игра с вопросами и ответами идет по “веревочке” по принципу “эстафеты”.

## **9. ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА**

**(неожиданные удары “волшебной палочкой” привлекают внимание детей и помогают в организации учебного процесса)**

1) Педагог производит удары "волшебной палочкой" (указкой) по столу или по любому другому предмету, а ученики на слух определяют количество ударов. Эти удары могут производиться следующим образом :

- а) с изменением темпо-ритма;
- б) с изменением громкости;
- в) с изменением темпо-ритма и громкости одновременно;

2) Педагог поочередно стучит “волшебной палочкой” то по столу, то по мячу. При этом удары производятся с теми же изменениями, что и в п.1), а ученики считают удары только по мячу.

3) Педагог производит удары “волшебной палочкой”, а ученики считают только каждый 2-ой удар. При этом удары производятся с теми же изменениями, что и в п.1.

4) Педагог производит удары “волшебной палочкой”, а ученики не считают каждый 3-й удар. При этом удары производятся с теми же изменениями, что и в п 1).

После того, как дети будут легко справляться со всеми вариантами игры, они могут выполнять задания, слушая удары с закрытыми глазами или используя повязки для глаз.

Кроме того, “волшебную палочку” можно заменить мячом, и тогда удары мяча по полу ученики считают, а удары по стене-не считают. Или наоборот. Считать удары ученики могут также и с закрытыми глазами.

Прием “волшебной палочки” можно использовать на уроках математики. Так, например, удары педагога по столу ученики считают, а удары по любому другому предмету- вычитают или складывают. Игра также может проводиться с закрытыми глазами.

### **Варианты ответов для игры “Волшебная палочка”:**

а) Ответ показывается на пальцах (в пределах десятка), если у учеников закрыты глаза или одеты повязки. Тому ученику, который правильно показал ответ на пальцах, дается жетон. В конце игры те ученики, у которых в руках оказались жетоны, открывают глаза, встают и громко все вместе отвечают, сколько было ударов.

б) Ученики, которые сосчитали, поднимают руки для ответа. Педагог жестом показывает на одного из них, и тот громко и отчетливо отвечает. Те ученики, которые согласны с его ответом, опускают руки, а те, кто не согласен-продолжают держать руки для ответа. Затем педагог поочередно жестом просит ответить остальных учеников и пожимает руку тому из них, кто ответил правильно.

## **10. ЭСТАФЕТА**

Ученики поочередно встают следующим образом: как только встал и сел предыдущий-тут же встает и садится следующий. Важно, чтобы ученики не подталкивали и не подгоняли друг друга. Поочередное вставание учеников можно заменить передачей хлопков по кругу. Кроме того игре “эстафета” можно также задать определенный темпо-ритм.

Принцип “эстафеты” может использоваться в учебном процессе и для того, чтобы каждый ученик, прежде чем высказать свое мнение, научился не перебивать и выслушивать мнение других.

## 11. ЛОКАТОР

Ученики заходят в класс и становятся за партами. Педагог выбирает среди них “локатора” (водящего). Тот выходит к доске и закрывает глаза (можно на глаза надеть повязку). Затем педагог несколько раз жестами каждой колонке в отдельности дает команду “Сесть-встать”. Затем по звуковому сигналу (хлопок) “локатор” поворачивается, открывает глаза и показывает на колонку, которая была бесшумней других. Педагог жестом поздравляет победителей, пожимает руку “локатору” и также жестом приглашает его сесть.

## 12. ПЕРЕСТАНОВКИ ДЕКОРАЦИЙ.

(девиз игры-”Ловкость бесшумна”)

Ученики, находясь в “творческом кругу”, должны запомнить то место, где они сидят. “Представьте,-обращается к ним педагог,-что вы делаете перестановку декораций на сцене в короткой паузе между картинами. Темнота, занавес открыт, но зрители **не должны слышать шума**”.

### 1-ая “перестановка декорации”

С первым ударом “волшебной палочки” каждый из учеников вместе со своим стулом тихо переходит в другое место зала, а на десятый удар садится на свой стул и запоминает это место. Первый удар-начало “перестановки декорации”, десятый удар-конец “перестановки декорации”.

### 2-ая “перестановка декорации”:

С первым ударом “волшебной палочки” каждый из учеников вместе со своим стулом снова тихо переходит уже в другое место зала, а на десятый удар он садится на свой стул и запоминает это новое место. Затем, используя только жесты и мимику, каждый ученик ищет себе партнера, чтобы “договориться”, а потом поменяться с ним местами (см. ниже **варианты перемещений в парах**). После этого ученики с “1” по “10” удар “волшебной палочки” должны возвратиться на свое место в 1-ой “перестановке декорации”, а затем с “1” по “10” удар должны возвратиться на свое место во 2-ой

“перестановке декорации”, и, наконец, с последующими ударами “волшебной палочки” начинают возвращаться на свои места, одновременно слушая продолжающиеся удары. Причем, если удары прекращаются-все замирают, если возобновляются-все продолжают движение. Вернувшись в круг, они называют общее количество ударов.

### **Варианты перемещений по парам:**

1) Партнеры одновременно начинают и одновременно заканчивают меняться местами.

2) Партнеры меняются местами, как и в п.1), но по ударам “волшебной палочки” с “1” по “5” или с “1” по “10”. Перемена мест начинается с первого удара.

3) Партнеры меняются местами, как в п.1), но со стульями.

4) Партнеры меняются местами, как в п.2), но со стульями.

5) Партнеры меняются местами, как в п.1), но одновременно слушают удары “волшебной палочки”, а в конце называют общее количество ударов.

6) Партнеры меняются местами, как в п.5), но со стульями, а в конце называют общее количество ударов.

7) Запомнив свой путь перемещения, каждый из партнеров меняется местами без стульев, но с закрытыми глазами.

8) Партнеры меняются местами со стульями и с закрытыми глазами

9) Партнеры меняются местами, как в п.2), но со стульями и с закрытыми глазами.

10) Партнеры меняются местами, как в п.5), но с закрытыми глазами.

11) Партнеры меняются местами, как в п.6), но с закрытыми глазами.

12) Партнеры меняются местами с первым ударом “волшебной палочки”, и, если удары прекращаются,-партнеры замирают, а если

возобновляются-продолжают путь. В конце ученики называют общее количество ударов.

13) Партнеры меняются местами с первым ударом “волшебной палочки” также, как в п.12), но со стульями.

14) Партнеры меняются местами с первым ударом “волшебной палочки” также, как в п.12), но без стульев и с закрытыми глазами. Причем, если удары прекращаются,-партнеры замирают и, открыв глаза, ориентируются в пространстве; если удары возобновляются-партнеры вновь закрывают глаза и продолжают путь. В конце они называют общее количество ударов.

15) Партнеры меняются местами с первым ударом “волшебной палочки” также, как в п.12), но со стульями и с закрытыми глазами.

**Все перемещения, особенно с закрытыми глазами, должны выполняться очень медленно и спокойно, чтобы ученики случайно не задели друг друга. Если в момент перемещения один из них почувствует, что кто-то идет ему на встречу, то он должен его пропустить .**

### **13. ТВОРЧЕСКИЕ ГРУППЫ**

Формирование учеников на несколько “творческих групп” чаще всего происходит перед началом занятий, но может, по необходимости, происходить в любое время занятий. “Творческие группы” образуются следующими способами:

#### **1) “Цветочек и солнышко”.**

Все ученики встают в круг и рассчитываются на "цветочек"- "солнышко", образуя, таким образом, две “творческие группы”. Они могут также разделиться на 3 “творческие группы”, рассчитываясь, например, на “цветочек”-“солнышко”-“бабочка”.

#### **2) “Жетоны”.**

“Творческие группы” учеников образуются с помощью разноцветных жетонов, например: одна команда-по синим жетонам,

другая-по красным и т.д. Количество жетонов одного цвета соответствует количеству участников в каждой группе.

### 3) “Открытки”

Педагог раскладывает на столе красочные открытки. Их количество должно точно соответствовать числу предполагаемых “творческих групп”. Каждая из открыток разрезается на столько частей, сколько учеников предполагается в той или иной группе. Затем педагог переворачивает и перемешивает все разрезанные части открыток, и по его команде каждый из учеников по очереди вытягивает одну из разрезанных частей. После этого педагог дает время на то, чтобы ученики сложили по разрезанным частям открытки и, тем самым, образовали несколько “творческих групп”.

### 4) “Цветы”

Педагог держит в руках несколько “цветов”. Каждый из “цветов” выполнен из бумаги разного цвета и состоит из лепестков с сердцевинами. При этом количество лепестков у каждого “цветка” должно соответствовать количеству учеников в каждой “творческой группе”. На цветной стороне каждой из сердцевин пишется определенная тема занятия или название рассказа, сказки или стихотворения, а на цветной стороне каждого из лепестков пишется, изображается или наклеивается индивидуальное задание по темам, указанным на сердцевинах, и ставится их порядковый номер. В дальнейшем выполнение этого задания ведется по принципу “эстафеты”, то есть первый номер начинает, второй-продолжает, а последний- заканчивает.

Отделив от каждого “цветка” сердцевину, педагог раскладывает их на нескольких столах или на полу, а лепестки этих “цветов” раскладывает на отдельном столе, перевернув их и перемешав так, чтобы цвет лепестков и задание, указанное на них, ученикам не были заметны. Затем ученики поочередно берут лепестки со стола и находят соответствующие им сердцевины, образуя, таким образом, “творческие группы”.

5) “Цветик-разноцветик”. Формирование “творческих групп” происходит по парам, или по тройкам, в зависимости от общего числа учеников. Поэтому лепестки “цветов” также соответственно разделяются по цвету на два желтых, два синих, два красных и т.д., на

три желтых, три синих, три красных и т.д. При этом каждая пара лепестков одного цвета должна иметь один порядковый номер и отличаться друг от друга, например: **1** и **1'** (один и один прим) или **2** и **2'** и т.д. Это делается для того, чтобы ученики в дальнейшем в паре выполняли свое задание поочередно. Кроме того, лепестки и сердцевинки должны иметь свои отличительные значки, которые могут быть в виде “снежинок”, “сердечек” и т.п. В этом случае образование “творческих групп” будет происходить путем нахождения учениками тех сердцевин, цвет и значок которых соответствует цвету и значку их лепестков, а выполнение задания-по их порядковым номерам.

## **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЛУХОВОГО И ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ**

### **1. ВСТА-ЛИ! СЕ-ЛИ!.**

Команды “Встали!” и “Сели!” произносятся педагогом, во-первых, поочередно, во-вторых, по слогам, но сначала коротко оба слога, а потом первый слог растягивается, второй-коротко: “Вста-а-а-ЛИ! ”Се-е-е-ЛИ!” Выполнение этих команд происходит только после слога “ЛИ”.

### **2. ВСТАТЬ! СЕСТЬ!.**

1) Педагог сначала говорит: “Встать!”-потом говорит:”Сесть!” Ученики при этом должны постараться заранее найти такое положение тела, при котором можно мгновенно встать, затратив минимум усилий. Причем вставать и садиться нужно под девизом “Ловкость бесшумна”.

**Варианты игры под девизом “Ловкость бесшумна”:**

- а) Каждый ученик встает и садится по принципу “эстафеты”.
- б) Встают и садятся сначала мальчики, потом-девочки и наоборот.
- в) Ученики встают и садятся по парам или по партам по принципу “эстафеты” .
- г) Ученики встают и садятся “творческими группами” по принципу “эстафеты”.

д) Ученики встают и садятся все одновременно.

2) Чтобы усилить концентрацию слухового внимания, все словесные команды заменяются хлопками: на первый хлопок-встать, на второй-сесть. Варианты выполнения команд те же, что и п.1) под тем же девизом-“**Ловкость бесшумна**”.

3) Чтобы мобилизовать психоэнергетическую саморегуляцию учеников, им дается задание выполнить все вышеуказанные варианты игры, кроме п.б), без команд педагога.

### **3. ВСТАТЬ НА “Д” И “М”**

Если педагог произносит вслух слова, начинающиеся на букву "Д", то встают только девочки, а если на букву "М",-только мальчики.

### **4. РАЗНЫЕ ЖИВОТНЫЕ**

Ученики шагают по кругу. На слово "зайчик", произнесенное ведущим,-все прыгают; на слово "лошадки"-все останавливаются и, словно лошадки, ударяют ножкой ("копытом") о пол; на слово "раки"-все пятятся назад; на слово "птицы"-все бегают по кругу, раскинув руки в стороны; на слово "цапля"-все останавливаются и стоят на одной ноге; на слово "мышка"-начинают двигаться очень тихо.

### **5. ЦАПЛЯ И ЛЯГУШКА**

Ученики шагают по кругу. Если ведущий хлопнет в ладоши два раза, то все, остановившись, принимают позу "цапля" (стойка на одной ноге и руки в стороны); если он хлопнет один раз-все продолжают движение по кругу; если он хлопнет три раза, то все, остановившись, садятся на корточки и принимают позу “лягушка” (пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ног, ладони растопыренными пальцами упираются в пол); если он опять хлопнет один раз-все снова продолжают движение по кругу.

### **6. ПОВТОРИ**

Ученики сидят в кругу. Педагог отбивает хлопками в умеренном темпе определенный ритмический рисунок. Потом каждый ученик по принципу “эстафеты” повторяет этот ритмический рисунок.

В усложненном варианте игры ученики слушают другой ритмический рисунок уже с закрытыми глазами, а затем повторяют его с открытыми или с закрытыми глазами.

## **7. РАЗ, ДВА, ТРИ-ЗАМРИ!**

Педагог поворачивается спиной к ученикам и называет вслух число, не превышающее число учеников в классе, а затем дает команду: “Раз, два, три-замри!”-и тут же в классе должно подняться ранее объявленное им число учеников. После этого педагог поворачивается к ним лицом и проверяет выполнение задания. Продолжая игру, он вновь отворачивается, объявляет новое число и дает команду: “Раз, два, три-замри!”- и т.д.

## **8. СМЕНА НОМЕРОВ**

Ученики сидят в кругу и рассчитываются по порядку номеров. Для того, чтобы проверить, как они запомнили свои номера, педагог называет отдельные числа, но не по порядку номеров. Тот ученик, который услышит свой номер, хлопает в ладоши один раз (числа, называемые педагогом, ученики могут слушать и с закрытыми глазами). Затем, выбранный водящий, встает и убирает свой стул. После этого педагог называет два любых номера из числа играющих, и в тот момент, когда ученики с этими номерами быстро меняются местами, водящий должен успеть занять свободный стул. Тот, кто остался без стула, становится новым водящим, и игра продолжается.

Для усложнения игры педагог может назвать не два, а четыре любых номера попарно, например: третий и восьмой, пятый и первый. Тогда одновременно меняются местами обе пары учеников. До конца всей игры номера у игроков не меняются.

## **9. ХЛОПКИ**

1) Ученики сидят в кругу и поочередно по ходу часовой стрелки хлопают в ладоши. Каждый делает по одному хлопку, и, как только

будет сделан хлопок последним учеником,-все вновь поочередно хлопают в обратном порядке. То же самое можно сделать и с закрытыми глазами.

2) С самого начала игры педагог или один из учеников задает определенный темпо-ритм хлопков, и тогда все остальные по принципу “эстафеты” хлопают в заданном темпо-ритме. Изменение темпо-ритма характеризуется длительностью пауз между хлопками. Для усложнения задания хлопки могут выполняться и с закрытыми глазами.

3) Ученики хлопают в ладоши по принципу “эстафеты”, и, как только будет сделан хлопок последним учеником,-все одновременно хлопают вместе, ставя, таким образом, заключительный аккорд, после которого хлопки отбиваются в обратном порядке. То же самое можно выполнить и с закрытыми глазами.

4) Педагог из группы учеников выбирает “локатора”. Ученики хлопают в заданном темпо-ритме, но если “локатор” обнаружит ошибку, то жестом останавливает игру или дает команду: “Стоп!”.

5) Во время игры после команды "Хоп!" хлопки должны отбиваться в обратном порядке. Главное-не сбиться с темпо-ритма при перемене направления. Команда “Хоп!” должна застать ученика за мгновение до его хлопка, чтобы его соседи справа и слева успели сориентироваться, кому из них делать следующий хлопок. Кто ошибется-убирает руки за спину.

6) Ученики поочередно отвечают хлопком на хлопок педагога, который постепенно меняет темпо-ритм и силу ударов. При этом характер и темпо-ритм хлопков каждого ученика должен точно соответствовать тому, что делает педагог. Если, например, педагог останавливает взгляд на одном из них и “обращается” к нему хлопками с определенным ритмическим рисунком, то ученик должен ему “ответить” тем же ритмическим рисунком. При этом, если педагог хлопает громко, то ученик должен ответить тихо и наоборот.

7) Находясь в кругу, каждый из учеников по принципу “эстафеты” делает по одному хлопку, но при этом громкость хлопков чередуется: первый хлопок громкий, второй-тихий, третий-громкий т.д.

8) **”Поезд”**. Ученики поочередно по кругу хлопают так, как будто поезд набирает ход: с каждым хлопком темп постепенно ускоряется. После команды “Хоп!” хлопки должны постепенно отбиваться медленнее и медленнее до полной остановки “поезда”.

## 10. ПОПРЫГУНЧИКИ

1) Каждый из учеников, находясь в кругу и представив себя игрушкой с пружинкой, по принципу “эстафеты”, одновременно подпрыгивая, восклицает: “Ой!”-но с такой интонацией, как будто его укололи иголкой.

2) Так же, как и в п. 1), но после того, как последний ученик воскликнет: “Ой!”-тут же все, одновременно подпрыгнув, восклицают: “Ой!”.

3) Так же, как и в п. 2), но после того, как все вместе, одновременно подпрыгнув, воскликнут: “Ой!”-тут же каждый поочередно в обратном порядке, одновременно подпрыгивая, восклицает: “Ой!”

4) Так же, как в п.п.1), 2), 3), но вместо восклицания “Ой!” везде восклицают: “Ай!”

5) Ученики поочередно, одновременно подпрыгивая, восклицают: “Ой!”-“Ай!”.

6) Так же, как в п. 2), но после того, как последний ученик воскликнет: “Ой!”-тут же все, одновременно подпрыгнув, восклицают: “Ай!”-и наоборот.

7) Так же как и в п. 6), но после того, как все вместе, одновременно подпрыгнув, воскликнут: “Ай!”-тут же ученики поочередно в обратном порядке, одновременно подпрыгивая, восклицают: “Ой!”-“Ай!”

## 11. ПО ХЛОПКУ.

1) Ученики стоят за спинками стульев и выполняют следующее: по первому хлопку встают с правой стороны от стула, по второму-встают перед стулом, по третьему-тихо садятся.

2) Каждый из учеников, найдя глазами своего партнера, должен подготовиться и по хлопку педагога поменяться с ним местами.

3) Упражнение выполняется также, как в п.2), но при этом партнеры меняются местами вместе со стульями.

4) Упражнение выполняется также, как в п.2), но при перемене мест ученики одновременно повторяют таблицу умножения, причем один из них спрашивает, другой-отвечает.

5) Упражнение выполняется также, как в п.2), но при перемене мест ученики произносят строчки из того стихотворения, которое педагог назвал перед хлопком.

6) Упражнение выполняется также, как в п.5), но один из учеников использует жесты и интонацию голоса, а другой по принципу игры “Зеркало” повторяет за ним все его движения и интонацию его голоса.

7) Упражнение выполняется также, как в п.5), но ученики произносят строчки из стихотворения поочередно: один ученик произносит первую строчку, другой-вторую и т.д.

8) Упражнение выполняется также, как в п.7), но один ученик произносит первую строчку стихотворения такой интонацией, как-будто он ругает своего партнера, а другой отвечает ему следующей строчкой стихотворения так, как-будто он ни в чем не виноват.

## **12. ВПЕРЕД-НАЗАД.**

Ученики становятся в разных местах зала. На каждый хлопок педагога они делают один шаг вперед. Их движения по залу происходят в определенном направлении (можно зигзагами), но так, чтобы в момент этих перемещений избежать столкновений. То же самое можно делать и с закрытыми глазами.

Можно усложнить игру, добавив еще один звуковой сигнал-топот или стук по любому предмету. Тогда ученики будут двигаться следующим образом: на каждый хлопок-шаг вперед, на удар или стук-шаг назад. То же самое упражнение можно делать с закрытыми глазами.

Эта игра может использоваться для ухода учеников с занятий. Для этого педагог ударами “волшебной палочки” задает определенный темпо-ритм, а ученики по заданному темпо-ритму выходят из класса.

### 13. КТО ПОЗВАЛ?

Выбранный водящий становится спиной к ученикам. По жесту или взгляду педагога один из учеников называет водящего по имени или вместо этого произносит любое слово, или считает до трех. Затем водящий должен, не поворачиваясь, назвать имя того, чей голос он слышал.

Количество учеников, называющих имя водящего, может быть более двух или трех. При этом водящий должен назвать имена всех учеников в той последовательности, в какой они произносили его имя.

### 14. УГАДАЙ ЗВУКИ

Ученики сидят полукругом и по первому сигналу педагога закрывают глаза. Постучав пальцами по деревянной спинке стула, педагог дает второй сигнал-и ученики открывают глаза. После этого любой из желающих учеников может повторить тот же самый звук.

#### **Варианты игры:**

1) Любой из желающих учеников не только повторяет услышанный звук, но и рассказывает о том, какую ассоциацию он у него вызывает. Так, например, один и тот же звук может напоминать стук дятла в лесу или удары капель дождя по крыше и т.п. Свои ассоциации ученики могут потом нарисовать.

2) Любой из желающих учеников не только повторяет услышанный звук, но и рассказывает, где и когда он его слышал. Этот знакомый ему эпизод он может изобразить на бумаге.

3) Любой из желающих учеников, используя свою фантазию, может произвести свой звуковой сигнал вместо педагога.

4) Педагог может произвести целую серию знакомых звуков, напоминающих какой-либо эпизод или картину из жизни. Это может быть пение петуха, скрип двери, лай собаки, хрюканье поросёнка и т.п. Такие звуки могут оживить, например, перед учениками картину “Утро в деревне”.

5) Ученики разделяются на творческие группы, и каждой группе дается конкретная тема эпизода или картины, которую надо озвучить, например: “Утро в лесу”, “На улице”, “У берега моря”, “В зоопарке”. Подобные темы ученики могут выбрать и сами.

6) Игра в этюды-загадки. Группа учеников, выбрав тему звукового этюда и распределив между собой звуковые роли, выполняют задуманный этюд. Все остальные ученики внимательно слушают этот этюд с закрытыми глазами и пытаются определить, где могло происходить это действие. Ученики могут выбрать, например, такие темы этюдов: “Утро”, “Комар в ночном поезде” и т.п. В конце игры можно сочинить историю, рассказать сказку, басню и т.п., используя звуки этих этюдов, а также изобразить эти этюды на бумаге.

## 15. “ВИДЕТЬ” УШАМИ

Ученики сидят на стульях полукругом. Выбранный водящий выходит вперед и, закрыв глаза или надев на них повязку, становится спиной ко всем остальным. Педагог просит жестом встать и сесть одного из учеников, и при этом говорит: “Первый”-и тот выполняет просьбу педагога. Далее педагог просит жестами выполнить то же самое второго ученика и при этом говорит: “Второй”-и тот так же выполняет просьбу педагога. То же самое выполняет по просьбе педагога и “Третий” ученик. Затем педагог просит водящего, не поворачиваясь, назвать тот номер, который, на его взгляд, это задание выполнил тише всех. После ответа водящего педагог просит его повернуться, открыть глаза и показать тех учеников, которые выполняли данные команды, и указать, кто из них был “Первым”, “Вторым” и “Третьим”.

Если игра проводится в классе, то поднимать учеников можно по партам. Тогда в конце игры водящий должен указать номер

колонки и номер парты в той последовательности, в какой ученики выполняли свое задание.

## 16. ХОР

Среди учеников выбирается водящий, который перед тем, как начать игру, по просьбе педагога выходит за дверь. Ученики разделяются на три “творческие группы”, и педагог распределяет между ними слова одной строчки из известной песни или стихотворения. Каждая группа получает по одному слову из этой строчки. Затем водящий приглашается в класс, и по команде педагога все группы одновременно (хором) произносят свои слова. По окончании этого водящий должен произнести строчку угаданного стихотворения или назвать само стихотворение.

## 17. ОРАТОРЫ

Ученики, находясь в полукруге, разбиваются на три “творческие группы”, каждая из которой выбирает по одному “оратору”. Выбранные “ораторы” садятся рядом друг с другом в противоположном конце зала лицом ко всем остальным участникам игры. Педагог дает каждому из них по газете, где отмечена какая-либо статья, заметка или очерк. Они читают их про себя, внимательно знакомясь с текстами. Затем по команде педагога “ораторы”, используя жесты, мимику и артикуляцию, начинают все одновременно читать вслух свои статьи. Каждая “творческая группа” при этом должна постараться понять, о чем читает их “оратор”. Кроме того, каждый “оратор” при чтении должен слышать и понимать двух остальных. По команде “Стоп!” все “ораторы” прекращают читать свои статьи, и педагог, обращаясь к каждому из них поочередно, просит в двух словах рассказать о чем шла речь у двух остальных. Затем каждой “творческой группе” дается время, чтобы подготовить подробный пересказ того, что она услышала при чтении “ораторов” своей группы. В пересказе текста своего “оратора” должны участвовать все ученики данной “творческой группы”. Сюжет этого пересказа

может быть затем изображен на бумаге и использован участниками группы для распределения между собой ролей по созданию определенных мизансцен в одном из театральных жанров: в мюзикле, комедии, балете и т.д.

Более сложный вариант игры состоит в том, чтобы пересказать прочитанный текст всех трех “ораторов” каждой группы.

Один из вариантов игры предусматривает также посадку “ораторов” не лицом, а спиной к слушающим, и вместо газетных статей и очерков они могут прочесть стихи или сказки и т.п.

## 18. РЕЧЕВОЙ КВАДРАТ

Ученики разбиваются на четыре “творческие группы”, каждая из которой становится лицом к одной из стен зала. Педагог каждой группе дает по одному четверостишию, и по его команде все ученики начинают одновременно читать вслух. После команды “Стоп!”-все прекращают читать. Задача каждой группы состоит в следующем: услышать четверостишие группы справа и рассказать о его содержании, а затем изобразить это на бумаге.

В более сложном варианте игры каждая “творческая группа” должна рассказать о всех трех четверостишиях. Вместо четверостишия в игре может быть использовано любое предложение или короткий текст.

## 19. В ЭФИРЕ

Ученики разбиваются на пары, и партнеры тут же расходятся к противоположным стенам зала подальше друг от друга. “Ваш партнер находится у противоположной стены,-говорит им педагог.-Подумайте, что вы хотите сообщить ему и какую узнать от него информацию, а затем по моему сигналу одновременно начните обмениваться с ним этой информацией”.

В усложненном варианте игры партнеры должны отвернуться друг от друга и постараться в общем хоре остальных голосов обменяться сообщениями. Спустя некоторое время, по сигналу

педагога все замолкают и, когда большинство партнеров наладило связь, педагог дает новое задание: всем парам повернуться лицом друг к другу и продолжить прием и передачу информации не громкими, а тихими голосами, почти шепотом. В конце игры о полученной информации можно рассказать историю, изобразить ее на бумаге и обыграть.

## 20. КОНТАКТ

Ученикам дается задание, используя контакт глазами (один из способов невербального общения), найти среди группы участников партнера для игры в паре. При этом нельзя пользоваться жестами, словами, а нужно использовать только контакт глазами. Образовавшимся парам можно предложить поменяться местами, задать друг другу вопрос и т.п.

Игру “Контакт” можно также использовать в конце урока для ухода учеников из класса, например: на кого взглянет педагог и улыбнется-тот встает и тихо уходит.

## 21. УГАДАЙ, ЧТО ГОВОРЮ

Педагог произносит короткое слово: “Мама”, но не вслух, а выразительно артикулируя губами, и ученики должны определить, что сказал педагог.

### Варианты игры:

1) “Произнести” (не вслух) слово из трех слогов, хорошо артикулируя губами.

2) “Произнести” (не вслух) слово, состоящее более чем из трех слогов, хорошо артикулируя губами.

3) “Произнести” (не вслух) словосочетание или предложение, выразительно артикулируя губами.

## 22. ПОВТОРИ ЗА МНОЙ

Педагог выполняет различные движения, изменяя темпо-ритм, например: хлопает в ладоши, поднимает руки вверх, топает, то одной, то другой ногой, берется рукой за нос, за ухо, переключая внимание с

одного движения на другое. Ученики повторяют все движения за педагогом по принципу игры “Зеркало”.

## 23. ЗЕРКАЛО

Ученики разбиваются на пары. Партнеры каждой пары становятся друг против друга. Педагог объясняет: “Партнеры каждой пары должны определить для себя, кто из них будет “Человек”, а кто “Зеркало”. Пусть “Человек”, например, делает то, что обычно делают перед зеркалом: причесывается, примеряет новое платье, вытаскивает соринку, чистит зубы т.п. “Зеркало” должно одновременно с “Человеком” зеркально точно копировать все его движения. После этого партнеры меняются ролями. Новый “Человек” при этом может продолжить предыдущее действие, которое выполнял ранее его партнер в этой же роли, или придумать новое. Можно также придумать историю о том, например, для чего ваш партнер примерял новое платье. Этой истории можно дать название, изобразить ее на бумаге.

## 24. ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

“Я буду руками показывать вам различные движения,- обращается педагог к ученикам,-а вы повторяйте их за мной. При этом одно из движений, например, “руки вниз”, будет считаться запрещенным, и, как только мои руки опустятся вниз,-ваши тотчас должны подняться вверх. Если я скажу: “Стоп!”-все замирают, и каждый из вас должен быть готов объяснить положение своих рук, в котором они оказались после моей команды”.

Так, например, если у одного из учеников в момент команды “Стоп!” руки оказались около груди, приготовленные для хлопка, то он может объяснить положение своих рук тем, например, что он собирался лепить ладонями воображаемый снежок, а затем кинуть его в кого-нибудь; или, например, тем, что он собирался аплодировать кому-то на концерте. При этом педагог может попросить этого ученика описать событие или сочинить историю, с которой может быть связан этот эпизод.

## **25. СТРАНА ВЕЩЕЙ**

"Представьте, что мы с вами находимся в "Стране вещей",- говорит педагог к ученикам, сидящим в кругу.-Посмотрите вокруг себя и назовите те предметы, которые начинаются на букву "С"-и он тут же передает мяч ученику слева, а тот в ответ называет один из таких предметов и передает мяч следующему и т.д. Мяч передается по кругу. При его передаче название одного и того же предмета повторять нельзя.

В другом варианте игры ученики называют предметы, которые начинаются или заканчиваются на любые другие буквы. Можно также предложить ученикам называть предметы по определенным качественным характеристикам.

## **26. НАЙТИ СХОДСТВО.**

Игра проводится по правилам игры "Контакт". Все пары на счет от "1" до "10" садятся в круг. Им дается время посмотреть внимательно друг на друга и найти друг у друга элементы сходства в цвете глаз, в прическах, в одежде и т. п. Затем все участники игры поочередно находят элементы сходства у каждой пары в отдельности и называют их. Элементы сходства можно не только назвать, но и нарисовать.

## **27. РАССАДИТЬ ПО ЦВЕТОВОЙ ГАММЕ.**

Ученики сидят в кругу. Один из учеников по просьбе педагога рассаживает всех так, чтобы слева от педагога сидел ученик с самыми светлыми волосами, а рядом с ним слева-ученик, у которого волосы чуть темнее, чем у предыдущего, и т.д.. Последний ученик, замыкающий круг, должен быть с самыми темными волосами.

Такие же пересадки можно сделать по цвету глаз, одежды, обуви и т.п. Все пересадки проводятся при помощи жестов и при полной тишине.

## **28. ТРОПИНКА**

Ученики идут по воображаемой тропинке. Каждый внимательно смотрит, куда ступил предыдущий ученик, и старается точно следовать по его пятам. Двигаться надо медленно и тихо. Это упражнение можно использовать в конце занятий для ухода учеников из класса.

### **Варианты игры:**

Ученики сидят на стульях. Один из них по желанию встает и выходит вперед. “Представьте себе,-объясняет ему педагог,-что вы идете по воображаемой тропинке, а справа и слева от нее-болото. Никуда не сворачивая, вы двигаетесь по ней. Вдруг на вашем пути оказывается большой камень. Покажите нам, каким образом вы преодолеете это препятствие и пойдете дальше. Если неожиданно на вашем пути встретится новое препятствие - широкий ручей, то также покажите, как вы его преодолеете и пойдете дальше.”

Одновременно с объяснениями педагога ученик показывает преодоление всех “препятствий” на своем пути. Затем любой ученик по желанию также выходит на “тропинку” и повторяет в точности все действия первого ученика. После этого, все остальные ученики определяют, насколько точно второй ученик повторил все действия первого ученика, и называют его ошибки.

Количество “препятствий” на “тропинке” надо увеличивать постепенно, при этом каждый из учеников может придумать свое “препятствие”.

В конце игры каждый из учеников изображает на бумаге или лепит из пластилина сначала свое “препятствие”, а затем все остальные, которые встречались ему на пути. О преодолении этих “препятствий” можно рассказать историю, сочинить рассказ или сказку.

## **29. ШЕРЛОК ХОЛМС**

Среди учеников выбирается водящий - “Шерлок Холмс”. По просьбе педагога он выходит за дверь. Затем педагог выбирает одного из учеников (объект наблюдения) для того, чтобы все остальные ученики дали описание его внешности, выделив только три его приметы: красную рубашку, короткие волосы, сандалии. Пригласив

“Шерлока Холмса”, педагог затем выбирает трех учеников и предлагает каждому из них поочередно назвать по одной из трех примет внешности объекта наблюдения. После этого “Шерлок Холмс” должен с трех попыток найти этого ученика.

### **Один из вариантов игры:**

Все ученики садятся в круг и внимательно рассматривают друг друга. Каждый из них выбирает объектом наблюдения одного из учеников и запоминает его внешний вид: цвет глаз, выражение лица, стрижку, форму одежды и т.п., но так, чтобы он об этом не догадался. Затем каждый из учеников поочередно дает внешнее описание объекта своего наблюдения, а остальные участники пытаются его определить.

Цветовая гамма элементов верхней одежды объекта наблюдения может ассоциироваться с явлениями природы, с предметами культуры и быта. Так, например, черный свитер с белыми вкраплениями может напоминать ночное звездное небо, разноцветные спортивные тапочки-клумбу с цветами и т.п. Вызванные ассоциации могут являться источниками сюжетов для рассказов, сказок и каких-либо картин, которые можно затем изобразить на бумаге.

## **30. РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЦЕПОЧКИ**

Ученики разделяются на группы по 5-6 человек. Каждая из групп получает жетоны разного цвета: красный, синий, зеленый, желтый, оранжевый и т.п. Затем ученики становятся лицом к педагогу, который показывает им картинку с изображением жетонов, расположенных в определенном порядке, а именно: синий, зеленый, красный, оранжевый, желтый и т.д.. По команде педагога каждая группа учеников должна построиться в том порядке, как изображено на картинке. Выигрывает та группа, которая построится первой.

### **Один из вариантов игры:**

Каждому цветному жетону соответствует определенный номер, а именно: синему-№1, зеленому-№2, красному-№3 и т.д. После того, как ученики получают жетоны с номерами, они должны построиться в порядке этих номеров. Порядок номеров выбирается по усмотрению педагога.

### 31. ГЛАЗОМЕР

1) На классной доске начерчен отрезок прямой линии. Педагог дает одному из учеников “волшебную палочку”, и тот, сидя на своем месте, отмеряет на ней длину изображенного на доске отрезка. Затем он встает, подходит к доске и проверяет точность отмеренного отрезка. Возвратившись на свое место, он передает “волшебную палочку” следующему ученику и т. д. Длина и расположение отрезка на классной доске могут изменяться.

2) Перед учениками ставится стул. Один из учеников берет “волшебную палочку” и, посмотрев на ширину спинки стула и закрыв глаза, отмечает на “волшебной палочке” длину этого отрезка. Открыв глаза, он подходит с “волшебной палочкой” к стулу и проверяет точность отмеренного отрезка.

### 32. СКОЛЬКО ШАГОВ ?

Ученики садятся на стулья в одну линию. Педагог на некотором расстоянии перед ними ставит стул и говорит: “Назовите сначала, не вставая с места, количество шагов от своего стула до стула, который я поставил перед вами, а затем встаньте и, громко считая шаги, пройдите до этого стула и проверьте точность своего ответа”-и ученики по принципу “эстафеты” выполняют это задание.

#### Варианты игры:

1) Ученики сидят за партами. Счет шагов ведется от парты до доски.

2) Условия, как в п.1)., но пока один из учеников идет от парты и громко считает шаги, педагог одновременно производит удары “волшебной палочкой”. В конце этот же ученик или любой другой называет количество услышанных ударов.

### 33. ПЧЕЛКА В КЛАССЕ

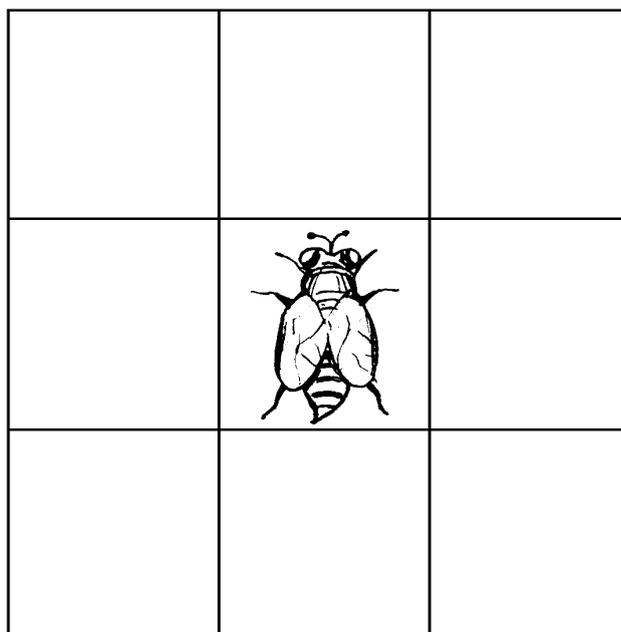
Ученики сидят полукругом. Педагог предлагает всем представить, что к ним в группу залетела пчелка. “Какой звук издает пчелка?-спрашивает педагог, и ученики все вместе в унисон произносят: “З-з-з...”. Затем он предлагает внимательно “следить” за перемещениями воображаемой пчелки и при этом издавать звук “з-з-

з...” все то время, пока он будет описывать траекторию ее “полета” и места ее “посадок“. В момент “посадки пчелки” на какой-нибудь предмет, например, на картину на стене, ученики, прекращают издавать звук “з-з-з...” и при этом внимательно запоминают все, что изображено на этой картине. Затем “пчелка” летит дальше, ко второму объекту наблюдения, например, к учительскому столу, и ученики запоминают все, что лежит на нем. Объектов наблюдения может быть много, но лучше поначалу использовать не больше двух. Наконец, по сигналу педагога ученики закрывают глаза, и он им задает вопрос: “Кто даст описание первого объекта?”-и желающие поднимают руки. Педагог касается рукой до одного из них, и тот дает подробное описание первого объекта. Остальные ученики вносят дополнения, если это описание было неполным. Затем педагог просит дать описание второго объекта и т.д. В конце игры ученики переходят в другое помещение и по памяти изображают на бумаге все объекты, которые им запомнились.

### 34. ПЧЕЛКА В ЯЧЕЙКЕ

На классной доске в виде схемы изображается основная плоскость, состоящая из 9 ячеек, а в центральной ячейке-пчелка:

**Варианты игры:**



1) Педагог называет подряд различные направления перемещения “пчелки”: “Вправо-влево-вправо”-и т.п. Но при этом он не показывает эти перемещения. Ученики мысленно следят за

перемещениями “пчелки”. Затем педагог останавливается и задает вопрос: “Где находится “пчелка”?”-и один из желающих выходит и показывает ячейку, куда переместилась “пчелка”. После этого педагог закрывает целиком всю плоскость, и дает новое задание по перемещению пчелки, а ученики выполняют его мысленно.

2) Педагог, добавляя новые направления перемещения “пчелки” на основной плоскости, говорит: “Вправо-вверх-влево-вниз”-и т.п., а ученики мысленно следят за перемещениями “пчелки”. Затем педагог задает тот же вопрос: “Где находится “пчелка”?”

Это задание может выполняться и с закрытыми глазами.

3) Педагог предлагает представить на некотором расстоянии впереди от основной плоскости воображаемую “красную” плоскость, которая является проекцией основной плоскости и состоит также из 9 ячеек. Теперь педагог называет перемещения “пчелки” не только на основной плоскости, но и с плоскости на плоскость: “Вперед-вправо-назад-вверх-вниз”-и т.п., а ученики мысленно следят за перемещениями “пчелки”. Затем педагог задает тот же вопрос: “Где находится “пчелка”?”

Это задание может также выполняться с закрытыми глазами.

4) Педагог предлагает представить на некотором расстоянии впереди от воображаемой “красной” плоскости воображаемую “оранжевую” плоскость, которая является также проекцией основной плоскости и состоит из 9 ячеек. Теперь педагог называет перемещения “пчелки” не только на основной плоскости, но и с плоскости на плоскость, и по всем трем плоскостям: “Влево-вниз-вправо-вниз-вперед-вверх-вперед-вверх-назад”-и т.п., а ученики мысленно следят за перемещениями “пчелки”. Затем педагог задает тот же вопрос: “Где находится “пчелка”?”

Это задание может также выполняться с закрытыми глазами.

5) Воображаемых хромотических плоскостей, цвет которых соответствует семи цветам радуги от красного до фиолетового, может быть увеличено до семи. В этом случае педагог называет все перемещения “пчелки” по этим семи плоскостям.

6) Педагог предлагает представить на основной плоскости в центральной ячейке двух “пчелок”: одну-синюю, другую-зеленую, а затем выполнить все варианты перемещений “пчелок”, как и в

предыдущих заданиях, но только так, чтобы обе “пчелки” перемещались одновременно по разным направлениям. При этом он перемещения каждой “пчелки” называет поочередно: синяя-вправо, зеленая-вниз.

Это задание может выполняться и с закрытыми глазами.

Плоскость и ячейка, откуда начинает свое перемещение “пчелка” может выбираться педагогом по его усмотрению.

### **35. СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ**

Ученики разбиваются на пары. “Представьте себе,-говорит им педагог,-что вы и ваш партнер-одно целое, и что вы, как сиамские близнецы, приросли боком и одной ногой друг к другу. При этом, если вы обнимите партнера за талию одной рукой, то считайте, что и эта рука у вас “приросла”. Таким образом, вы вдвоем представляете одно целое с двумя руками, тремя ногами, двумя головами. Теперь попробуйте для начала походить по залу, привыкая быть одним целым. Сев за стол, попробуйте позавтракать. Представьте перед собой, например, две сосиски, стакан чая, булочку. Помня, что на двоих у вас только две руки, правой рукой возьмите нож, левой-вилку, “разрежьте” сосиски и “положите” по “кусочку” то в один, то в другой рот. Потом “пейте” чай с “булочкой.”

Для нескольких “сиамских близнецов” педагог может дать множество других заданий, например: соревнование по бегу, прыжки через скакалку, перетягивание каната, игры по перебрасыванию мяча, волейболу, футболу и т.п.

### **36. СОГЛАСОВАННЫЕ ХЛОПКИ**

Все ученики разбиваются на пары. Каждой паре учеников поочередно дается время, за которое она должна “собраться” и без команды педагога одновременно хлопнуть в ладоши, а через некоторую паузу (от трех до пяти секунд) повторить одновременный хлопок. Это же задание можно дать “творческой группе” учеников или всему классу. Хлопки можно заменить поклоном, подниманием рук или подпрыгиванием. Педагог может дать, например, и такое задание: Всем одновременно встать, одновременно хлопнуть в ладоши и одновременно сесть.

## **37. ЧЕЛОВЕК И ТЕНЬ**

Ученики разбиваются на пары. Каждая пара выбирает, кто в ней будет “Человеком”, а кто его “Тенью”. Каждый “Человек” в паре задумывает один из этюдов на воображаемые обстоятельства, а именно: “Сбор грибов”, “Ловля бабочек”, “Просмотр кинокомедии”, “Приготовление обеда” и т.п. При этом сообщать “Тени” о своем задуманном этюде “Человеку” нельзя. Когда “Человек” начнет выполнять свой этюд, задача “Тени” состоит в том, чтобы сразу же на ходу подстроиться под его действия, то есть стать его тенью. Вся игра проходит при полной тишине. Если “Человек” задумчив, грустен, то и “Тень” не должна веселиться. Тем ученикам, которым трудно придумать самим этюд, педагог может подсказать тему этюда, но так, чтобы “Тень” эту тему не знала.

Спустя некоторое время, по сигналу педагога все ученики в парах меняются ролями. Тот, кто был “Тенью”, становится “Человеком” и наоборот. Когда пары поменяются ролями, новый “Человек” может продолжить этюд первого или придумать рассказ.

свой. Затем все садятся в круг парами и, по принципу “эстафеты”, каждый ученик (“Тень”) рассказывает о том, что делал его партнер (“Человек”). Когда последний ученик закончит свой рассказ, то каждый ученик в отдельности изображает на бумаге этюд своего партнера (“Человека”) и составляет по нему рассказ.

Этюды всех учеников можно связать в единый сюжет и составить по нему

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ**

### **1. ОДУВАНЧИК**

“Возьмите в руку воображаемый “одуванчик”,-предлагает педагог,-и на счет от “1” до “5” сделайте вдох носом, не поднимая плеч, а затем подуйте на “одуванчик” так, чтобы он “разлетелся”.

### **2. СВЕЧА**

Ученики сидят полукругом. Педагог объясняет: “Возьмите воображаемую зажженную “свечу”. Затем, медленно и спокойно взяв небольшое дыхание носом, начинайте также медленно и спокойно, сложив губы в трубочку, дуть на “свечу”. Дуть надо, сдерживая выдох, таким образом, чтобы она не потухла”-и затем он предлагает повторить это упражнение несколько раз.”

В конце упражнения всем ученикам можно предложить нарисовать свечу, вылепить ее из пластилина, а также сочинить сказку про нее, дать название этой сказке и обыграть ее.

### **3. УПРЯМАЯ СВЕЧА**

Ученики сидят в полукруге. Педагог объясняет: “Представьте себе, что у вас в доме вдруг погас свет, и вы берете в руки воображаемую зажженную “свечу”. Но вот вновь, через какое-то время, зажегся свет, и свечу надо погасить. Теперь сделайте следующее: вдохните носом и, затем на секунду задержав дыхание, прерывистыми короткими толчками, сложив губы в трубочку, беззвучно направляйте струю воздуха "на свечу", как бы задувая её: *"фу-фу-фу"*. Свеча не гаснет. Тогда еще сильнее и резче сделать выдох.”

### **4. ТОРТ**

Ученики сидят полукругом. Педагог объясняет: “Представьте, что у вас сегодня день рождения и мама вам спекла вкусный торт, который стоит сейчас перед вами на столе. Количество свечей, зажженных на нем, столько, сколько исполнилось вам лет. По традиции, загадайте сначала какое-нибудь желание, а затем сделайте глубокий вдох носом и резко задуйте все свечи сразу”.

### **5. ВОЗДУШНЫЙ ШАР**

Ученики, взявшись за руки, образуют небольшой круг. “Давайте все вместе “надуем” один большой воздушный “шар”, -объясняет педагог и, присоединяясь к ученикам, продолжает:-Для этого, не разъединяя рук, сделаем два шага назад, одновременно делая вдох

носом. Таким образом мы “надули” наш “шар”. Теперь выпустим из него немного “воздуха”, одновременно произнося: “ссс...” и делая один шаг к центру. “Шар” уменьшился. Выпустим еще немного “воздуха”, произнося одновременно: “ссс...” и делая еще один шаг к центру. “Шар” станет еще меньше.”

Надувать “шар” и выпускать из него воздух можно несколько раз подряд.

## 6. РАЗНОЦВЕТНЫЕ ШАРИКИ

Ученики становятся в круг. “Представьте себе,-объясняет педагог,-что все вы превратились в разноцветные воздушные “шарики”. Назовите сначала по очереди цвет и форму своего “шарика”. Теперь, не поднимая плеч, сделайте глубокий вдох носом и, на секунду задержав дыхание, улыбнитесь так, чтобы уголки рта растянулись у вас в разные стороны, и на выдохе произнести короткий звук “с””-и ученики выполняют это упражнение сначала все вместе, а потом поочередно.

**При всех дальнейших вариантах этой игры сохраняется условие: выдох должен быть медленнее вдоха.**

### Варианты игры:

1. “Разноцветные шарики” все одновременно делают медленный и плавный вдох носом на счет от “1” до “5”, не поднимая плеч. Затем, на секунду задержав дыхание, улыбаются и на таком же медленном плавном выдохе произносят сквозь зубы: “ссс...”.

Те ученики, которые закончили делать выдох раньше других, слушают молча, как остальные продолжают произносить: “ссс...”.

2. Ученики стоят прямо, голова опущена вниз. По счету от “1” до “5” ученики, поднимая голову одновременно, делают вдох носом. Затем, на секунду задержав дыхание, улыбаются и на медленном плавном выдохе произносят сквозь зубы: “ссс...”, возвращая голову в исходное положение одновременно с окончанием выдоха.

3. Ученики стоят прямо, голова опущена вниз. По счету от “1” до “5” ученики, поднимая голову, одновременно делают вдох носом и показывают пластикой своего тела “надувание шарика”. Затем, на секунду задержав дыхание, улыбаются и на медленном плавном

выдохе произносят сквозь зубы: “ссс...”, возвращая голову и туловище в и.п.

4. Ученики сидят на корточках и обнимают колени. По счету от “1” до “5” ученики, поднимая голову, одновременно делают вдох носом и медленно поднимаются, показывая пластикой своего тела “надувание шарика”. Затем, на секунду задержав дыхание, улыбаются и на медленном плавном выдохе произносят сквозь зубы: “ссс...”-и возвращаются в и.п.

При “надувании шарика” педагог может вести счет не только от “1” до “5”, но и от “1” до “10”, а также **заменить** сам счет от “1” до “5” на поочередное (“ступенчатое”) произнесение звука “с”: “с-с-с-с-с”, при котором на каждый звук “с” ученики чередуют небольшой вдох с секундной паузой, как при накачивании мяча. Вдох в данном случае делается только носом.

После каждого надувания выдох делается только ртом.

## 7. ШАРИКИ И ЦАПЛЯ

Ученики расходятся по залу, снимают тапочки и ложатся спиной на коврики. “Пусть каждый,-говорит педагог,-представит себя ненадутым резиновым “шариком”. Сейчас я буду “надувать” эти шарики. Для этого на каждый произнесенный мною звук “с” (он будет произнесен пять раз подряд-замена счета от “1” до “5”) вам надо постепенно подниматься и распрямляться, одновременно делая вдох носом. После того, как вы постарались принять форму “шарика”, закройте глаза, задержите дыхание и представте, что между вами расхаживает важная цапля с длинным клювом. Вот она подошла к одному из “шариков” и “клюнула” его. От этого удара “шарик” должен “лопнуть” и, одновременно выпустив из себя воздух со звуком “*пши!*”, медленно опуститься на пол.”

Педагог во время этого упражнения, проходя мимо учеников, которые приняли форму “шарика”, неожиданно и тихонько дотрагивается до каждого из них “волшебной палочкой”,

напоминающей клюв цапли, и ученики тут же показывают, как “лопаются” их шарики, произнося: *“пши!”*

В одном из вариантов этой игры ученики разделяются на пары. Один из партнеров становится “шариком”, другой – “цаплей”. При этом “цапля” в каждой паре должна “надувать” “шарик” и “прокалывать”.

## 8. МЯЧ

Ученики становятся в круг. Педагог объясняет: “Представьте, что у каждого из вас в руках на уровне груди большой надувной мяч. Теперь попробуйте выпустить из него воздух. Для этого по счету от “1” до “5” все вместе сделайте вдох носом, а затем на выдохе, произнося: *“ссс...”*, одновременно с усилием сближайте ладони рук, как-будто вы надавливаете ими на воображаемый мяч. Когда ладони соединятся, то закончиться и выдох.”

Выдох (“сдувание мяча”) можно также производить не плавно, а ступенчато, как в игре “Разноцветные шарики”.

## 9. РЕЗИНОВАЯ ИГРУШКА

Ученики расходятся по залу, снимают тапочки и ложатся спиной на коврики. Педагог объясняет: “Представьте, что вы-большие резиновые игрушки, которые еще не надуты. Поучимся их надувать. Со счетом от “1” до “5” сделайте вдох носом и после секундной задержки дыхания, по моему сигналу (хлопку), одновременно с выдохом произнесите: *“пши...”*, как-будто из вашей “игрушки” вытащили клапан.

Во всех дальнейших вариантах данной игры сохраняется условие: **выдох должен быть медленнее вдоха.**

### Варианты игры:

1. “Резиновые игрушки”, лежа на ковриках, по счету от “1” до “5” делают медленный вдох носом и выпячивают живот (“надуваются”). После секундной задержки дыхания по команде педагога (хлопок) происходит “сдувание игрушки” на звуке *“пши...”* и возвращение в и.п..

2. “Резиновые игрушки”, лежа на ковриках, по счету от “1” до “5”, медленно “надуваясь”, одновременно садятся на коврики, а на “сдувании” также медленно ложатся в исходное положение.

3. “Резиновые игрушки”, лежа на ковриках, по счету от “1” до “5”, медленно “надуваясь”, одновременно встают на ноги, а на “сдувании” ложатся в исходное положение.

## 10. КОМАР

“Представьте себе,-говорит ученикам педагог,-что где-то над вашей головой летает комар. Вспомните, какой звук издает комар, и произнесите: “збзбзб...”-и ученики издают непрерывный звук, напоминающий писк комара, а педагог продолжает:-А теперь ищите глазами воображаемого “комара”, одновременно непрерывно издавая: “збзбзб...”. Вот, наконец, вы его “увидели”. Осторожно приближайтесь к “комару” и... Хлоп! Нет, мимо,-”комар” улетел.” Данный этюд повторяется несколько раз.

## 11. ШМЕЛЬ

Ученики сидят полукругом. “Допустим,-говорит педагог,-что к нам сюда случайно залетел шмель, который не может вылететь наружу. Давайте поможем ему и выпустим его на волю. Чтобы “шмель” никого “не ужалил”, пусть каждый из вас решит, как и чем он будет его ловить. Прежде чем сыграть маленький этюд, вспомните, какой звук издает шмель, и произнесите: “жжжж...”-и ученики подражают звуку шмеля, а педагог продолжает:- А теперь я буду описывать вам траекторию “полета шмеля”, а вы следите глазами за тем, куда он “полетел”, и одновременно произнесите: “жжжж...” Итак, представьте, что “шмель” летает под потолком. Вот он “полетел” к воображаемому “окну”, которое находится за вашим стулом. Медленно поднимайтесь и продолжайте следить глазами за “полетом шмеля” и, одновременно произнося: “жжжж..”, начинайте ловить его “на окне”. Вот, наконец, вы его поймали-и звук “жжжж...” прекращается. “Открывайте окно”, выпускайте “шмеля” и садитесь на место”.

По окончании игры ученики могут изобразить шмеля на бумаге, вылепить его из пластилина, а также сочинить о нем сказку и, дав ей название, нарисовать её.

## 12. МЯЧ И НАСОС

Ученики разбиваются на пары. В каждой паре один из партнеров выбирает роль мяча, другой-человека, держащего насос. Они становятся напротив друг друга. Тот, кто изображает мяч, приседает на корточки, а другой, изображающий человека с насосом, сделав вдох носом и произнося затем звук “с”, одновременно делает движения правой ногой и обеими руками так, как-будто он накачивает мяч. Звук “с” он произносит пять раз подряд, причем после каждого отдельно взятого звука “с” делает короткий вдох носом. Ученик, который изображает мяч, при “накачивании” на каждый звук “с” делает короткий вдох носом и, “надуваясь”, поднимается, а при “сдувании” (выдох) произносит: “ссс...”, садясь на корточки. Затем ученики меняются ролями.

В этом этюде “мяч” можно заменить “резиновой надувной игрушкой”, и тогда при её “сдувании” произносится: “*пшиш...*”.

## 13. ПИЛИМ ДРОВА

“Допустим, - объясняет ученикам педагог, - что вы приехали на дачу и хотите помочь бабушке заготовить дрова на зиму. Разбейтесь на пары и встаньте лицом друг к другу. Представьте теперь, что между вами стоят козлы, на которых лежит березовое бревно. Прикиньте со своим партнером, на каком уровне будет лежать ваше “бревно”, и затем левой рукой, “придерживая бревно”, а правой взявшись за ручку воображаемой пилы, вместе с ним начинайте “распиливать бревно.” На каждое движение пилы партнеры поочередно или вместе издадут звук “сб”.

В этом этюде при “распиливании бревна” можно произносить звук “зб” или шипящие согласные: *ш, щ*.

## 14. КОЛЫБЕЛЬНАЯ

Педагог обращается к ученикам: “Представьте, будто-бы вы держите на руках маленького ребенка, братика или сестренку, и, слегка покачивая его, напеваете ему колыбельную. Её знакомый мотив напевайте с закрытым ртом: “*мм...*”, держа дыхание, взятое носом.

Напевая тот же мотив, но уже с открытым ртом на разные гласные, можно одновременно передавать “ребенка” по кругу: сначала первый ученик качает “ребенка” и напевает тот же мотив на гласную “*и*”, затем второй ученик, получив “ребенка” от первого, напевает тот же мотив на гласную “*э*” и т.д. Последовательность гласных в этой игре следующая: *и, э, а, о, у, ы*.

## 15. ПЕРЕБРОСЬ

Разделившись на пары, ученики становятся в разных частях зала. Педагог объясняет: “Представьте, что вы вместе с партнером с обеих сторон держите в руках какой-нибудь длинномерный предмет, например, жердь. Чтобы перебросить эту “жердь” через “забор”, вам необходимо прежде всего ее раскачать. Для этого сделайте вдох носом, а затем на одном дыхании, в такт непрерывных четырех раскачиваний этой “жерди”, одновременно произносите непрерывно одну из гласных, например, “*а*”, но так, чтобы на последнем такте перед “броском”, эта гласная резко усилилась с окончанием на “*ах*”.

В этой игре гласные используются в следующем порядке: *и, э, а, о, у, ы*.

## 16. ХОБОТОК И УЛЫБКА

Ученики находятся в кругу. “Представьте себя,-говорит педагог,- маленькими слонятами, у которых вместо хобота-крошечный нос. Конечно, каждому слоненку хочется скорее стать взрослым, чтобы иметь такой же большой хобот, как у его родителей. Для этого сделаем вместе со мной следующее упражнение”-и педагог, вместе с учениками, сомкнув губы и не разжимая, вытягивает их вперед трубочкой (“хоботок”). Продолжая “вытягивать” этот “хоботок”, он поочередно “перехватывает” его кистями рук. Движения эти напоминают растягивание упругой резины. “Растянув”, таким образом, “хоботок”, педагог затем резко отпускает руки, а уголки рта

тут же растягивает в широкой улыбке. Это упражнение от начала до конца повторяется учениками еще несколько раз подряд.

В этом упражнении можно также чередовать то "хоботок", то "улыбку" без участия рук.

## 17. ДРАЗНИЛКИ

Ученики, играя в "дразнилки", вытягивают губы трубочкой и на одном дыхании произносят: "*ми ми ми ми ми ми ми*". Губы при этом должны быть очень подвижными.

Когда "дразнилка" проводится парами, то один партнер дразнит, другой-передразнивает.

## 18. ИРИСКА

"Представим себе,-говорит педагог ученикам,-что у каждого из нас во рту ириска, и все мы жуём её с большим удовольствием. Вдруг "ириска приклеилась" к верхним зубам. "Отделим" её языком от зубов и "жуём" дальше"-и педагог вместе с учениками "жуёт ириску", обращая их внимание на движение языка, а затем продолжает:-Теперь "ириска приклеилась" к нижним зубам. Снова "отделим" её языком от зубов и "жуём" дальше. Теперь "ириска" уже приклеилась к нёбу и т.д."

## 19. ПОЛНЫЙ СЛОГОВЫЙ РЯД МИ-МЭ-МА-МО-МУ-МЫ

**Словесное обозначение (кодировка) слогового ряда:**

**МИ**-маленький бантик

**МЭ**-большой бантик

**МА**-широкий рот

**МО**-бублик

**МУ**-корова

**МЫ**-кащей

## **Упражнения на развитие артикуляции с использованием слогового ряда:**

1) Улыбнуться так, чтобы уголки рта широко растянулись (зубы не должны быть видны), а затем вытянуть губы трубочкой. Это упражнение повторяется несколько раз.

Сделать вдох носом и, на секунду задержав дыхание, на улыбке произнести: “**МИ**”, растянув уголки рта. Повторить “**МИ**” три раза подряд, чередуя его с дыханием.

2) Сделать вдох носом и, на секунду задержав дыхание, произнести: “**МЭ**”, растянув уголки рта и открыв рот чуть больше. Повторить “**МЭ**” три раза подряд, чередуя его с дыханием.

3) Сделать вдох носом и, на секунду задержав дыхание, произнести: “**МА**”, широко раскрывая рот. Повторить “**МА**” три раза подряд, чередуя его с дыханием.

4) Сделать вдох носом и, на секунду задержав дыхание, произнести: “**МО**”, округлив рот в виде бублика. Повторить “**МО**” три раза подряд, чередуя его с дыханием.

5) Сделать вдох носом и, на секунду задержав дыхание, произнести: “**МУ**”, вытянув губы трубочкой. Повторить “**МУ**” три раза подряд, чередуясь его с дыханием.

6) Сделать вдох носом и, на секунду задержав дыхание произнести: “**МЫ**”, растянув рот в широкой улыбке и показав зубы. Повторить “**МЫ**” три раза подряд, чередуя его с дыханием.

**Для выполнения всех дальнейших вариантов упражнений необходимо предварительно делать короткий и глубокий вдох носом, не поднимая плеч.**

### **Варианты упражнений:**

1) Сначала ученики произносят на одном дыхании два слога “**МИ-МЭ**” с указанной выше артикуляцией, а затем также на одном дыхании произносят три слога “**МИ-МЭ-МА**” и т.д. Таким образом, добавляя к каждому предыдущему упражнению по одному слогу, ученики, наконец, произнесут полный слоговый ряд “**МИ-МЭ-МА-**

**МО-МУ-МЫ**” на одном дыхании, точно соблюдая указанную выше артикуляцию каждого слога.

2) Ученики произносят полный слоговый ряд, делая сначала ударение на первый слог. Затем произносят полный слоговый ряд, делая ударение на второй слог, и т.д. по схеме:

**МИ-МЭ-МА-МО-МУ-МЫ**

МИ-**МЭ**-МА-МО-МУ-МЫ

МИ-МЭ-**МА**-МО-МУ-МЫ

МИ-МЭ-МА-**МО**-МУ-МЫ

МИ-МЭ-МА-МО-**МУ**-МЫ

МИ-МЭ-МА-МО-МУ-**МЫ**

3) “Ударяя” одной рукой о пол по воображаемому мячу, все ученики одновременно произносят полный слоговый ряд на одном дыхании с указанной выше артикуляцией. Каждый ученик затем делает это упражнение в отдельности так, чтобы кисть руки была раскрепощенной.

4) Заменяя в полном слоговом ряду согласные “М” на “З”, ученики произносят: “**ЗИ-ЗЭ-ЗА-ЗО-ЗУ-ЗЫ**”. Точно так же согласную “М” в полном слоговом ряду можно заменить на любую другую.

5) Одному из учеников педагог дает мяч и называет первый слог полного слогового ряда—**НИ**”, и тот, ударяя мячом о пол, одновременно произносит: “**НИ-НЭ-НА-НО-НУ-НЫ**”, а затем передает мяч следующему ученику, которому педагог называет другой слог—**ДИ**”, и тот произносит: “**ДИ-ДЭ-ДА-ДО-ДУ-ДЫ**”-и передает мяч следующему и т.д.

## 20. ЗАКЛИНАНИЕ

Ученики сидят в кругу на пятках в позах “индейцев”. “Давайте представим себя колдунами, которые сидят вокруг костра и произносят заклинание,-говорит педагог и затем вместе с учениками произносит на одном дыхании:-“**МИММ-МЭММ-МАММ-МОММ-МУММ-**

**МЫММ!"** - соблюдая при этом соответствующую артикуляцию и произнося на каждом слоге сдвоенные согласные **"ММ"** на сомкнутых губах ("мычание"). Это упражнение повторяется три раза подряд.

В усложненном варианте этого упражнения ученики, одновременно с каждым произнесенным слогом, поднимаются и, медленно распрямляясь, растопыренными пальцами рук делают закликательные движения в сторону костра. С последним слогом **"МЫММ"** все стоят на коленях с вытянутыми руками вверх.

## 21. ДРЕССИРОВЩИК

Ученики стоят полукругом. "Представьте,-объясняет педагог,-что все вы-дрессировщики, и каждый из вас держит в руке хлыст. Делая широкий взмах рукой вверх, одновременно произнесите: **"Алле!"**-и затем резко опустив руку, встряхните кистью и одновременно под "щелчек хлыста" скажите: **"Гон!"** Повторите эти движения хлыста с возгласами три раза подряд, а затем произнесите: **"Аллее.. гон! Аллее.. гон! Аллее..гон! Гон! Гон!"**-и одновременно также резко опуская руку, встряхните кистью руки на каждом **"Гон!"**

Встряхивание руки необходимо для того, чтобы она не закрепощалась.

## 22. ЛЯГУШКИ

"Примите позу лягушки. Для этого встаньте, расставив ноги немного шире плеч и развернув носки в стороны как можно больше, согните ноги в коленях и, присев как можно ниже, упритесь ладонями в пол,"-говорит педагог и после того, как ученики примут эту позу, спрашивает:

-А как лягушки квакают?

-**Ква-ква!**-отзываются ученики, широко открывая рты.

-А как лягушки прыгают?

Ученики прыгают.

-А теперь все дружно квакайте, одновременно прыгая.

-**Ква-ква!**- произносят ученики, одновременно прыгая по всему залу.

## 23. ОТ ТОПОТА КОПЫТ

“Представьте,-говорит педагог,-что по широкой равнине скачет табун лошадей, из под копыт которых летит пыль. Теперь все вместе произнесем: **“От топота копыт пыль по полю летит”**”-и если я вам покажу на пальцах “ноль” (педагог соединяет большой и указательный палец правой руки), то вы должны произнести эту скороговорку **беззвучно**, одной артикуляцией губ; если же я покажу вам один палец, то произнесите её **шепотом**; если два пальца-**вполголоса**, три-**чуть громче**, четыре-**еще громче**, пять-**очень громко**”.

Динамику скороговорки педагог может регулировать жестами в обратном направлении, уменьшая количество пальцев на руке.

Один из вариантов этой игры предусматривает повторение данной скороговорки вслух пять раз подряд, но при каждом её повторении ударение делается поочередно на каждое слово.

## 24. РАССКАЖИ МНЕ ПРО ПОКУПКУ

Эта игра проводится в форме диалога-скороговорки. Сначала педагог, обращаясь ко всем ученикам, говорит:

-Расскажи мне про покупку.

-Про какую про покупку?-спрашивают ученики.

-Про покупку, про покупку, про покупочку твою.

Затем тот же диалог начинают ученики.

Этот же диалог-скороговорку ученики могут проводить и парами по кругу: один партнер спрашивает, другой-отвечает.

Для того, чтобы некоторым ученикам помочь в произношении последней фразы: **“Про покупку, про покупку, про покупочку твою”**, педагог произносит её беззвучно, одной артикуляцией губ, а ученик, одновременно с ним, повторяет эту последнюю фразу вслух, внимательно следя при этом за артикуляцией педагога.

## 25. МАЛЯРЫ

“Представьте, что каждый из вас собирается, например, красить карниз, стоящий вертикально. Для этого вам надо сначала выбрать, а затем сказать вслух, какой краской вы собираетесь красить карниз”,-

говорит педагог и после того, как ученики выберут краску, он продолжает:-А теперь представте, что перед вами стоит ведро с вашей краской. Возмите в руку воображаемую “кисть” и “обмокните” ее в “краску”, и одновременно произнося каждое слово фразы: **“Краской крашу я карниз”**, делайте круговые вращения кистью руки, “перемешивая краску”. Затем, “вынув кисть из ведра”, начинайте “красить карниз”. Сказав: **“Вверх”**, одновременно поднимайте кисть руки вверх, а сказав: **“Вниз”**, одновременно опускайте кисть руки вниз. Движения кистью руки на словах **“Вверх”** и **“Вниз”** повторите несколько раз. Затем вновь, повторяя фразу: **“Краской крашу я карниз”**, одновременно делайте круговые вращения кистью руки, “перемешивая краску”. На словах **“Вверх”** и **“Вниз”** соответственно поднимайте и опускайте руку с расслабленной кистью. При произношении слова **“Вверх”** необходимо растягивать гласную **“е”**, а при произношении слова **“Вниз”**-гласную **“и”**. И, наконец, в третий раз повторяя: **“Краской крашу я карниз”**, вновь одновременно делайте круговые вращения кистью руки “перемешивайте краску”, а затем, медленно вставая и одновременно поднимая руку, произносите: **“Вверх”**, медленно растягивая гласную **“е”**. Потом, медленно садясь и одновременно опуская руку с расслабленной кистью, произносите: **“Вниз”**, растягивая гласную **“и”**.

## 26. ВОРОНЫ

“Представте,-говорит педагог,-что на ветвях большого дерева расположилась стая ворон и ведет “беседу”. Давайте попробуем показать, как они ведут между собой эту “беседу”. Примите и.п.: встаньте, опустив руки вдоль туловища, и поднимите их через стороны вверх, одновременно сделав вдох носом. Затем, медленно опуская руки вниз, произнесите громкое **“карр!”**. Теперь представим себе “беседу” двух ворон. Если, например, они сидят на одном суку и одна из них “спрашивает”: **“карр?”**, то другая должна “ответить”: **“карр-карр!”**-и педагог предлагает двум желающим исполнить “беседу” двух ворон.

Такую “беседу ворон” можно вести по кругу. При карканьи “ворон” можно использовать разные интонации.

## 27. МОТОЦИКЛ

“Представьте,-говорит педагог,-что ваш стул- мотоцикл. Чтобы его завести, возьмитесь двумя руками за “ручки руля” (спинка стула) и, сделав вдох носом, произнесите: **“тррнн! тррнн! тррнн!”**, одновременно крутя кистями рук, чтобы “прибавить газ”. “Сев на мотоцикл” и крепко “держа руль” руками, сделайте глубокий вдох носом и произнесите: **“ррр...”**-и вы “поехали”. При “наборе скорости” звук **“ррр...”** у “мотоцикла” переходит в **“рьрьрь...”**, а тот из учеников, кто последним на одном дыхании закончит издавать этот звук, тот и “уехал” дальше всех.”

## 28. ЗВОНОК

“Подойдите к стене,-предлагает педагог ученикам,-и представьте, что перед вами дверь, а рядом, на уровне ваших глаз, кнопка электрического звонка. Сделайте вдох носом и, на секунду задержав дыхание, нажмите пальцем на “звонок” (воображаемая точка на стене) и одновременно произнесите: **“рьрьрь...”** Затем “позвоните” поочередно каждым пальцем сначала правой руки, затем-левой, одновременно произнося: **“рьрьрь...”**.”

## 29. НАЕЗДНИК

Ученики стоят полукругом. По команде педагога каждый из них “садится”, слегка согнув колени, на свою воображаемую лошадку, и “держит в руках вожжи”. Подхлестывая вожжами “лошадку” расслабленными кистями рук, все ученики одновременно произносят: **“нно! нно! нно!”**-и “лошадка” поскакала. Имитируя эту скачку, ученики пять раз подряд на согнутых коленях отрывают пятки от пола и одновременно щелкают языком в такт “цоканья копыт”. Чтобы разогнавшуюся “лошадку” остановить на полном ходу, ученикам необходимо с силой “натянуть вожжи” и, немного прогнувшись назад, произнести: **“тпруу..!”**-и “лошадка” останавливается, и фыркает: **“фырр..!”**

# ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЛУХОВОЙ, ЗРИТЕЛЬНОЙ И ТАКТИЛЬНОЙ ПАМЯТИ

## 1. ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТА

Учащиеся сидят в кругу. Педагог пускает по кругу какой-нибудь предмет: авторучку, футляр, игрушку и т.п. Ученики внимательно рассматривают этот предмет и по сигналу педагога (хлопок) передают его соседу. После того, как предмет рассмотрит последний ученик, педагог его убирает, и все поочередно дают подробное описание этого предмета.

### Варианты игры:

1) Количество предметов увеличивается от 2-х до 5-ти с дальнейшим подробным описанием этих предметов в конце игры.

2) Называются номера предметов в разбивку, а именно: 2, 4, 1, 3, 5 с дальнейшим подробным описанием каждого из них в конце игры.

3) Вызывается любой из учеников. Перед ним на столе раскладываются от 1 до 5 предметов. Он внимательно рассматривает их, а затем отворачивается и дает подробное описание этих предметов в той последовательности, в какой они лежат слева направо. Остальные ученики добавляют и исправляют его ответ.

## 2. ФОТОГРАФИЯ

Группа учеников сидит полукругом. По сигналу педагога они закрывают глаза. Затем он раскладывает на столе различные предметы: блокнот, авторучку, футляр для очков, мяч и т.п. С первым ударом его “волшебной палочки” ученики открывают глаза и начинают “фотографировать” своим взглядом предметы, которые находятся на столе. “Фотографирование” (выдержка) продолжается в течение пяти ударов. На пятый удар ученики закрывают глаза, и педагог делает некоторые изменения в расположении предметов: меняет их местами, добавляет одни или убирает другие. Затем по его сигналу (хлопок) ученики открывают глаза, и тот, кто увидел

изменения, первым поднимает руку, выходит и восстанавливает прежнее расположение предметов.

Площадь “фотографирования” можно увеличить, если “очертить” “волшебной палочкой” контур объекта съемки, включив в него не только предметы на столе, но также предметы на полу, на стене и т.п. Увеличение этой площади надо осуществлять постепенно. Кроме того, если это упражнение проводится в классе, то в площадь “фотографирования” может быть включена и любая информация на классной доске.

### **3. ФОТОГРАФ**

1) Ученики садятся полукругом. Выбранный водящий (“фотограф”) отворачивается и закрывает глаза. Группа из трех желающих выходит со стульями и садится перед всеми остальными в одну линию. С первым ударом “волшебной палочки” водящий поворачивается и начинает внимательно рассматривать (“фотографировать”) взглядом эту группу учеников, а на десятый удар-отворачивается от них. Затем педагог меняет местами этих трех учеников. По его сигналу (хлопок) “фотограф” поворачивается и, используя только жесты, рассаживает учеников на свои прежние места.

#### **Варианты усложнений игры в группе из трех человек:**

- а) Изменения поз.
- б) Пересадки и изменения поз.
- в) Изменения в элементах одежды.
- г) Пересадки и изменения в элементах одежды.
- д) Изменения в элементах одежды и изменение поз.
- е) Пересадки, изменения в элементах одежды и изменения поз.

Во всех этих вариантах усложнений можно дополнительно использовать предметы или игрушки, которые предварительно раздаются педагогом каждому из трех учеников.

Для всех вариантов усложнений, описанных выше, могут добавляться изменения в расположении предметов (столов, стульев, игрушек, картин и т.п.), находящихся в поле зрения “фотографа”.

**“Фотограф” все ошибки в вариатах усложнений исправляет только жестами.**

2) Каждый из трех учеников группы поочередно называет свое имя. Прежде чем отвернуться, “фотограф” запоминает их имена, и в каком порядке они сидят. После того, как “фотограф” отвернется, педагог задает ему, например, такой вопрос: “Кто сидит справа от Лены?”

Все варианты усложнений игры п.1) относятся и к п.2), при условии, что “фотограф” должен не только исправить ошибки в вариантах усложнений, но и предварительно ответить на вопросы педагога.

3) В группу из трех человек (“групповой портрет”) постепенно добавляется по одному человеку из общего числа учеников с проигрыванием всех вариантов усложнений. В конечном варианте “групповой портрет” будет состоять из общего числа учеников в классе.

4) “Групповой портрет”, состоящий из трех человек, образует “скульптурную композицию”. При усложнении этой “скульптурной композиции” в нее постепенно добавляют по одному человеку из общей группы учеников. Таким образом, “скульптурная композиция” из трех человек постепенно превращается в “скульптурную композицию”, состоящую из учеников всего класса.

Все варианты усложнений игры п.1) относятся и к п.4) с той лишь разницей, что все изменения “скульптурной композиции” будут связаны не с пересадками, а с перестановками. Причем все остальные изменения “скульптурной композиции” останутся прежними.

5) В работе с несколькими “творческими группами” могут быть использованы несколько “групповых портретов” или “скульптурных композиций”.

#### **4. РАЗВЕДЧИКИ.**

Ученики сидят полукругом. Один из них подходит к столу. Педагог раскладывает перед ним четыре различных предмета. В течение 5-ти ударов “волшебной палочки” ученик “фотографирует” эти предметы, обращая внимание на то, в какой последовательности слева направо они лежат на столе. На пятый удар он отворачивается и называет эти четыре предмета в той последовательности, в которой они находились. Затем педагог перемешивает все предметы, и по его сигналу ученик, повернувшись к столу, раскладывает все предметы в прежнем порядке.

Педагог может, усложнив это задание, затем спросить, какого цвета тот или иной предмет, что лежит справа или слева.

### **Варианты игры:**

1) После того, как педагог перемешивает все предметы на столе, ученик поворачивается и, не открывая глаз, а только на ощупь, находит все предметы и раскладывает их в прежнем порядке, в каком они лежали в начале игры.

2) Так же как в п.1) но предметы раскладываются учеником в обратном порядке.

3) Ученик подходит к столу и закрывает глаза. Педагог дает ему в руки один из предметов, и ученик на ощупь определяет его, называет его вслух и кладет на стол. Затем педагог дает ему следующий предмет, и он снова определяет его на ощупь и т.д. Когда ученик определит все полученные предметы, он затем раскладывает их в том порядке, в каком он их называл.

4) Так же как в п.3, но предметы раскладываются на ощупь в обратном порядке.

## **5. ЗАПОМНИ И ПОВТОРИ**

Ученики сидят в кругу. Педагог демонстрирует им различные упражнения: два раза хлопнет в ладоши, три раза топнет ногой, один раз подпрыгнет и т.д.. Эти упражнения в заданном порядке ученики сначала повторяют все вместе, а затем каждый в отдельности. После выполнения этих упражнений в заданном порядке, ученики по сигналу педагога выполняют их в обратном порядке. Количество упражнений увеличивается постепенно.

Кроме того, педагог может продемонстрировать несколько различных упражнений, называя их порядковые номера. Ученики внимательно запоминают номера всех упражнений. Затем педагог

называет эти же номера упражнений, но в ином порядке, и ученики должны выполнить эти упражнения в соответствии с новым порядком заданных номеров.

## **6. ЗАПОМНИ МЕСТО И ПОЗУ**

Педагог проигрывает одну из мелодий, во время которой все ученики расходятся по всему залу. С последней нотой этой мелодии каждый из них должен остановиться и замереть в позе №1. При этом каждый ученик должен запомнить не только позу №1 и место, где он замер в этой позе, но и саму мелодию, под которую он двигался раньше. При этом надо иметь в виду: поза не должна придумываться заранее.

Затем под другую мелодию ученики также расходятся по залу. С последней нотой этой мелодии каждый из них вновь должен остановиться, замереть в позе №2. и запомнить свою новую позу, новое место и новую мелодию. И, наконец, под следующую мелодию ученики опять расходятся, а потом вновь замирают с ее окончанием в позе №3.

После этого педагог проигрывает поочередно эти три знакомые мелодии, но в ином порядке. По окончании первой мелодии ученики становятся в том месте зала, где они замирали в позе №1, и принимают эту позу. По окончании второй мелодии ученики становятся в том месте зала, где они замирали в позе №2, и принимают эту позу. То же самое ученики выполняют по окончании третьей мелодии.

После выполнения задания ученики садятся на свои места, и педагог просит каждого из них поочередно сначала вспомнить свою первую позу и показать ее перед всеми, а затем сказать, в какой жизненной ситуации могла бы возникнуть данная поза.

Количество мелодий и поз надо увеличивать постепенно.

## **7. ВИДЕОСКОП**

Ученики сидят в кругу. Педагог по кругу одну за другой передает открытки через каждые 10 секунд и одновременно дает сигнал (щелчок). Общее количество передаваемых открыток может быть от 3 до 5 штук и лучше с сюжетом. Когда все открытки пройдут по целому кругу, педагог их откладывает и просит одного из учеников дать описание сначала первой открытки, затем-второй, третьей и т.д. Он может также попросить дать описание открыток в любом порядке. В каждое описание этих открыток могут вноситься добавления остальными учениками.

## **8. СЛОВЕСНЫЙ ПОРТРЕТ**

Ученики сидят в кругу и по часовой стрелке разбиваются на пары, используя прием “цветочек-солнышко”. По команде педагога партнеры, повернувшись лицом друг к другу, начинают рассматривать и запоминать внешний вид своего партнера: его одежду, цвет волос, черты лица т.д. Затем, отвернувшись друг от друга, каждый из них по очереди дает внешнее описание своего партнера. Их ответы педагог может корректировать наводящими вопросами: “Какого цвета заколка у Лены? Сколько пуговиц на пиджаке у Пети?”-и т.п.

## **9. ПУТЬ ВСЛЕПУЮ**

Ученикам поочередно предлагается, закрыв глаза, пройти беспрепятственно по прямой к месту, где стоит стул, и сесть. Перед выполнением этого упражнения необходимо, чтобы каждый ученик, не закрывая глаз, сначала мысленно преодолел этот путь.

Для усложнения этого упражнения можно на пути ученика установить одно или два препятствия, которые ему надо обойти и не задеть. Но сначала он должен мысленно преодолеть этот путь, не закрывая глаз.

## **10. ЛАБИРИНТ**

Лабиринт (извилистый путь) может сооружаться из стульев, игрушек или других предметов. Сначала педагог сам показывает, как пройти этот путь, а затем ученики несколько раз поочередно проходят этот лабиринт сначала с открытыми глазами, потом-с закрытыми.

### **Варианты игры:**

- 1) Путь лабиринта сооружают сами ученики.
- 2) В момент прохождения лабиринта ученик может одновременно читать стихотворение, пересказывать таблицу умножения, петь песню и т.п.
- 3) При выполнении п.2 используются жесты, мимика и выразительная интонация.

## **11. ЧАСТИ СВЕТА**

В центре зала на полу мелом обозначаются стрелками длиной до двух метров различные направления частей света: Север, Юг, Запад, Восток. Ученикам дается задание: встать в центре зала, повернуться лицом на Север и внимательно посмотреть и запомнить в течение 10 ударов “волшебной палочки” все те предметы, которые находятся в северной части зала. Затем по сигналу педагога (хлопок) все ученики одновременно должны повернуться лицом на Юг и в течение того же времени запомнить предметы, которые находятся в южной части зала. Точно также ученики должны запомнить предметы, находящиеся в западной и восточной частях зала. Потом педагог называет различные части света в любой последовательности, и ученики должны повернуться в соответствующем направлении. Далее педагог просит их встать, повернувшись лицом на Север, закрыть глаза и, не открывая их, повернуться лицом на Юг, а затем, вновь открыв глаза, проверить правильно ли они повернулись. Таким образом, педагог проверяет ориентацию учеников в пространстве по всем направлениям. И, наконец, после команды “Закройте глаза” педагог говорит ученикам: “Пусть поднимет руку тот, кто может первым назвать и описать один из предметов, который находится в северной части зала”-и касается ученика, поднявшего руку для ответа, и тот называет один из этих предметов. Затем остальные желающие дают описание других предметов в этой же части зала также после того, как их коснется рука педагога.

Когда описание всех предметов северной части зала закончено, ученики открыв глаза, поворачиваются к ней спиной и изображают эти предметы на бумаге или лепят из пластилина. Точно такие же задания по описанию предметов можно провести в зале и по другим частям света.

В дальнейшем для усложнения задания можно предложить ученикам рассказать истории появления или изготовления этих предметов.

## 12. УТРО

Ученики, взяв свои стулья, расходятся по всему залу и садятся подальше друг от друга. "Представьте, что вы спите, лежа в своей кровати,-говорит педагог.-Закройте глаза и вспомните вашу квартиру, где находится спальня, ванная и кухня. Вдруг зазвонил будильник, но вам не хочется вставать и идти в детский сад или в школу. Понимая, что времени мало, вы все-таки встаете, находите ваши тапочки и идете в ванную. Вспомните, где находится мыло, зубная паста, щетка и с какой стороны находятся краны горячей и холодной воды. Открыв краны, почистите зубы и вымойте руки и лицо. Вспомните, где висит полотенце, и вытретесь. После этого идите на кухню и приготовьте себе завтрак. Приготовив его, садитесь за стол и завтракаете. Включите радио и послушайте прогноз погоды на сегодня. Потом идите в прихожую и одевайтесь по погоде. Перед уходом посмотрите на часы. Откройте дверь и, выйдя наружу, закройте ее на ключ."

Такие описания предлагаемых обстоятельств должны будить воображение учеников так, чтобы они шаг за шагом представляли всю последовательность своих действий в этюде, который им надо будет исполнить. Этот этюд, после его исполнения, ученики изображают на бумаге.

Для работы с предлагаемыми обстоятельствами можно выбрать и другие темы этюдов, которые по сюжету были бы знакомы детям, например: "Мой день в детском саду", "На прогулке" и т.п. Важно, чтобы дети верили в то, что они делают.

## 13. ПУТЕШЕСТВИЕ ПО АФРИКЕ

Педагог дает задание ученикам расположиться в разных частях зала и затем объясняет: "Сегодня мы с вами отправляемся "путешествовать по Африке". Я буду рассказывать о том, с кем или с чем вы встретитесь в момент вашего "путешествия", а ваша задача, используя свое воображение и выбрав свой путь движения, пройти его шаг за шагом, проигрывая при этом все предлагаемые

обстоятельства и включив свои ощущения, эмоции в момент встречи с чем-то неожиданным. Необходимо запомнить все “путешествие” кадр за кадром, от начала до конца, и по команде “Стоп!” все должны остановиться и пройти этот же путь в обратном порядке, вспомнив все те воображаемые обстоятельства, которые встретились на пути”-и педагог, закончив объяснения, продолжает: -“Представьте себе, что перед вами простираются труднопроходимые заросли высокого тростника и травы в залитой солнцем саванне. Поскольку эти заросли не обойти, вам остается одно: двигаться вперед, преодолевая эту преграду. Подумайте, что вы при этом должны предпринять, и начинайте действовать. Вот, наконец, усилия ваши увенчались успехом: вы преодолели эти заросли и перед вами открылось широкое пространство. Вдалеке вы видите какое-то дерево и идете к нему. Все ближе и ближе приближаясь к дереву, вы убеждаетесь, что оно очень большое. Толщину его ствола могут обхватить руками несколько человек. В тени его широкой кроны может спрятаться даже небольшое стадо буйволов. Солнце печет очень сильно и вам становится невыносимо жарко. Вы прислоняетесь к этому дереву всем телом, чтобы почувствовать прохладу его ствола в тени густой кроны, и, закрыв глаза, окунаетесь в эту прохладу. Вдруг вы слышите крик птицы, парящей где-то над вами, и, подняв глаза, замечаете ее гнездо на ветвях дерева, под которым вы стоите. Вы переносите свой взгляд на парящую птицу, которая постепенно отдаляется от вас все дальше и дальше, пока совсем не исчезает из виду. Опустив глаза, вы обходите дерево кругом и вдруг видите, что с другой стороны его растет высокий куст, на котором висят большие и очень красивые плоды, похожие на гигантскую клубнику. Вы срываете один из этих плодов и пробуете его. Вкус этого сочного плода землянично-яблочный. Утолив жажду, вы замечаете попугая, сидящего на ветке куста. Поделитесь с ним этим плодом и идите дальше. Приближается вечер. Почувствовав, что начинают кусать москиты, вы возвращаетесь обратно. Стоп!”-и здесь педагог замолкает, а каждый из учеников останавливается и начинает свой путь в обратном направлении.

В течение всего рассказа педагога каждый из учеников медленно двигается по своему пути, проигрывая все предлагаемые им обстоятельства. В конце игры это “путешествие” можно изобразить на бумаге.

## 14. ЧТО ВЫ ВИДИТЕ

Ученики сидят полукругом. Педагог называет им слова, выражающие следующие части речи: существительное, прилагательное, глагол, а ученики должны поочередно ответить, с чем ассоциируется у них то или иное слово. Педагог, например, называет слово "гаснут", и один из желающих отвечает: "Я увидел, как гаснет костер". "А я увидел, как гаснут на улице ночные фонари", -отвечает другой и т.д.

После того, как последний ученик расскажет о своих ассоциациях, связанных у него с этим словом, педагог каждому из них дает задание изобразить то, что они себе представили и составить об этом рассказ.

## 15. РАССКАЗ НА ТЕМУ

Ученики сидят полукругом. "Какие слова-ассоциации возникают у вас при слове "лес"?" -спрашивает у них педагог. Ученик, сидящий слева, называет первое слово-"деревья", следующий называет другое слово-"ягоды" и т.д. Цепочка слов, образующаяся после того, как все ученики назовут свои слова-ассоциации, может служить для создания логической последовательности событий какого-нибудь рассказа, который затем может быть изображен на бумаге.

## 16. ГРУППОВОЙ РАССКАЗ

"Сейчас мы все вместе начнем сочинять рассказ,-говорит педагог,-и после того, как я скажу какое-нибудь предложение, один из вас должен повторить его и добавить свое предложение, продолжающее мысль первого".

Если, например, педагог скажет: "Дождь хлестал как из ведра", то первый ученик слева повторяет эту фразу и добавляет: "Дождь хлестал как из ведра, и зайчата, сидевшие в густой траве, промокли до нитки" и т.д. В итоге должен получиться небольшой рассказ.

Такой рассказ обычно сочиняется учениками по кругу, но возможен и другой вариант игры: педагог может называть имена учеников при составлении рассказа в любой последовательности и по своему усмотрению. Рассказу можно дать название, изобразить на бумаге и обыграть.

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ФАНТАЗИИ

## 1. НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ ?

“На что похож этот предмет?”-спрашивает педагог, держа в руках указку и показывая её ученикам.

Ученики дают различные ответы, в зависимости от того, какие ассоциации этот предмет у них вызывает. Одним он кажется похожим на стрелу, другим-на камыш, третьим-на иголку и т.д. После того, как ученики назовут эти предметы-ассоциации, они сначала показывают жестами эти предметы, а затем изображают их на бумаге или лепят из пластилина. Кроме того, они могут придумать и загадки об этих предметах

## 2. УГАДАЙ ПРЕДМЕТ

Педагог задает загадку о предмете, который находится в данном помещении, по следующим признакам:

1. **ЦВЕТ-зеленый**
2. **ФОРМА-круглая**
3. **МАТЕРИАЛ-резина**
4. **ПРИМЕНЕНИЕ-для игр**

Загадка о предмете может задаваться по ассоциациям:

1. **ЦВЕТ-характерен для весны и лета**
2. **ФОРМА-напоминает планету солнечной системы**
3. **МАТЕРИАЛ-используется в дождливую погоду**
4. **ПРИМЕНЕНИЕ-для игр взрослых и детей**

**ответ: ЗЕЛЕНЫЙ РЕЗИНОВЫЙ МЯЧ**

Кроме того, педагог может предложить ученикам разбиться на пары и дать каждой паре задание придумать по одной загадке о предмете, который находится в данном помещении.

Загадку можно придумать и о предмете, который находится за пределами данного помещения, но в этом же здании.

### **3. ПРЕДМЕТ-АССОЦИАЦИЯ**

Ученики сидят в кругу. По кругу пускается предмет определенной формы. Каждый из играющих, поочередно взяв его в руки, внимательно смотрит, на что похож этот предмет, и, не говоря ни слова, демонстрирует его новое предназначение. Так, например, если один из учеников получает в руки указку педагога, то он может всем её представить летящей ракетой и показать, как она “взмывает со старта” вверх. Если следующему ученику эта указка представится обыкновенной иглой, то он показывает, как он ею шьет, и т.д. В конце игры ученики изображают свои предметы-ассоциации на бумаге или лепят их из пластилина.

### **4. ПЛАСТИЛИН**

Ученики становятся в разных частях зала. “Представьте, - объясняет педагог, - что каждый из вас, присев на корточки, превратился в пластилиновый шарик, из которого вам надо “слепить” различные “игрушки” в виде, кукол, клоунов, и т.п. Причем каждый из вас заранее должен решить, что он будет “лепить””.

Такая “лепка” заключается в создании живых “скульптурных изображений” какой-либо “игрушки” и её частей: рук, ног, туловища, шеи, головы. По команде педагога каждый из учеников начинает “лепить” сначала правую руку, затем-левую, постепенно переходя к “лепке” остальных частей тела задуманной им “игрушки”. Спустя некоторое время, педагог подходит поочередно к нескольким “пластилиновым игрушкам” и проверяет насколько их “пластилин” податлив. Для проверки пластичности он может, например, загнуть палец у любой “игрушки”, и палец при этом должен остаться в этом положении.

По окончании этой игры каждый ученик лепит из пластилина свою ранее задуманную и исполненную в виде живой “скульптуры”

игрушку, которую потом можно изобразить на бумаге, а также придумать о ней сказку.

Если ученики разделены на “творческие группы”, то каждая группа может по команде педагога объединить свои персонажи в единый сюжет картины, которая затем изображается на бумаге. Кроме того, этот сюжет может являться темой для рассказа или какой-нибудь истории, которой можно дать название, а также обыграть ее.

## 5. ПРЕВРАЩЕНИЯ

Каждому из учеников дается задание представить себя в роли какого-нибудь животного: зверя, птицы, насекомого и т.п. Игра ведется по принципу “эстафеты”. После выполнения этюда кем-нибудь из учеников, остальные должны отгадать, кого он изображал.

### **Варианты игры:**

1) Педагог раскладывает на столе открытки с изображением животных лицевой стороной вниз. Один из учеников подходит к столу и берет одну из открыток, на которой, например, изображен слон, и, спустя некоторое время, он перед всеми изображает слона.

2) На открытках изображены эпизоды из жизни животных. На одной из них может быть, например, изображена кошка, лакающая молоко, и ученик, вытянувший эту открытку, изображает собой кошку, лакающую молоко. Если же дети уже умеют читать, то на открытке пишется предложение: “Изобразите кошку лакающую молоко.”

3) На каждой из открыток изображен один из предметов быта, например: телефон, ножницы, чашка, чайник и т.п., и ученик, взявший открытку со стола, изображает соответствующий предмет.

4) Ученики разбиваются на пары. Одна из пар подходит к столу и берет одну из открыток, на которой, например, изображен стул. Затем эта пара учеников изображает этот предмет: один-спинку этого стула, другой-его сидение.

5) Педагог обращается к ученикам: “Представьте, что вы вошли в спортивный магазин и внимательно смотрите вокруг, что там

находится. По команде “Раз, два, три!” на счет “три” каждый из вас изображает собой один из предметов этого магазина, на выбор.”

Точно также можно предлагать ученикам изображать собой любые другие предметы, если переносить их воображение в любой другой магазин, зоопарк, музей и т.п.

6) Ученики разделяются на “творческие группы”, и каждая из этих групп выбирает тот магазин, предметы которого она собирается изображать. Это может быть цветочный магазин, мебельный или магазин детской игрушки.

7) Каждая “творческая группа” выбирает на столе педагога одну из открыток с изображением какого-нибудь предмета. Если на ней, например, изображен футбольный мяч, то каждый из участников “творческой группы” изображает один из предметов, относящихся к спортивному инвентарю. Подобным образом ученики изображают любые другие предметы, имеющие одну принадлежность.

## 6. СКАЗКИ

### 1. Сказка по открыткам.

Ученики сидят полукругом. Педагог показывает всем открытку с каким-нибудь сюжетом и пускает ее по кругу. Первый ученик, взглянув на открытку, тут же начинает рассказывать сказку. При этом он должен произнести не более трех предложений, а затем передать открытку рядом сидящему, который, в свою очередь, продолжает сочинять эту сказку дальше, также говоря не более трех предложений, и т.д. Если кто-то из учеников затрудняется придумать предложение и продолжить сказку, то любой желающий может ему в этом помочь. Конечная задача учеников-это всем вместе сочинить сказку по единому сюжету.

Другой вариант игры предусматривает сочинение сказки по двум различным открыткам, сюжеты которых необходимо объединить в один. Количество открыток в дальнейшем можно увеличивать, но постепенно.

Педагог может предложить более сложный вариант игры, раскладывая на столе открытки, не связанные единым сюжетом,

лицевой стороной вниз. Затем все ученики поочередно подходят и берут по одной из этих открыток и начинают сочинять сказку, отталкиваясь от сюжета открытки, которую взял первый ученик. Развитие общего сюжета должно дополняться содержанием каждой последующих открыток, образуя, таким образом, единый сюжет.

В конце игры ученикам предлагается дать этой сказке название, изобразить ее на бумаге и обыграть.

## **2. Сказка по предметам.**

Каждому из учеников раздается по одному предмету или игрушке. Затем по кругу, начиная с первого ученика, сочиняется сказка. В сюжет этой сказки каждый ученик обязательно вводит свой предмет или игрушку. В конце игры ученики придумывают название этой сказки. После того, как все предметы и игрушки убираются, каждому из учеников предлагается нарисовать свой предмет или игрушку, а также всю сказку. Можно также предложить эту сказку обыграть.

## **3. Сказка по жетонам.**

Ученикам раздаются жетоны разного цвета и формы. “Подумайте и скажите,-спрашивает педагог, обращаясь к первому ученику,-с каким героем сказки, предметом или животным ассоциируются у вас форма и цвет вашего жетона? Кого или что он вам напоминает?-и, услышав ответ, продолжает:-“А теперь поочередно, начиная с вас, будем сочинять сказку, где в качестве одного из персонажей будет ваш “герой”.”

После этого первый ученик начинает сочинять сказку, включив в неё своего “героя” и говоря не более трех предложений. Подхватывая рассказ первого, второй ученик продолжает сочинять дальше, также включив в сказку своего “героя” и т.д. В конце игры ученикам предлагается придумать название этой сказки и зарисовать ее.

Сочинять сказку можно, используя только один жетон. Если, например, этот жетон треугольной формы и красного цвета напоминает петрушку, то все ученики, начиная с первого, сочиняют

сказку про петрушку, а в конце игры все рисуют самого петрушку или сказку целиком.

Количество жетонов можно увеличивать, но постепенно.

#### **4. Сказка по предметам-ассоциациям**

Ученикам раздаются различные предметы, например: мяч, ножницы, расческа и т.п. Педагог предлагает каждому из учеников внимательно посмотреть на свой предмет и представить себе другой предмет, ассоциируемый с тем, который находится у него в руках. Свой предмет-ассоциацию каждый ученик должен затем изобразить на бумаге. После этого, начиная с первого ученика, вся группа сочиняет сказку, включая свои предметы-ассоциации в развитие сюжета. В конце игры ученикам предлагается дать название этой сказке, а потом изобразить ее на бумаге и обыграть.

#### **5. Сказка по предметам на тактильные ощущения**

По просьбе педагога ученики закрывают глаза, и каждому из них дается в руки один какой-нибудь знакомый предмет. Затем поочередно каждый из учеников, не видя этот предмет, а только ощущая его своим прикосновением, называет его вслух и, открыв глаза, изображает на бумаге.

После этого сочиняется сказка, в сюжет которой поочередно включаются все предметы каждого из учеников.

#### **6. Сказка по предметам на тактильные ассоциации**

По просьбе педагога ученики закрывают глаза, и каждому из них дается в руки один из знакомых или незнакомых предметов. Не видя предметы, а только ощущая их своим прикосновением, ученики поочередно называют вслух тот предмет, который ассоциируется у них с данным предметом. Открыв глаза, они изображают эти предметы-ассоциации на бумаге. После этого сочиняется сказка, в сюжет которой поочередно должны быть включены все предметы-ассоциации каждого из учеников. Сказка, как и в предыдущих вариантах, изображается на бумаге и обыгрывается.

## **7. ОТГАДАЙ, ЧТО Я ДЕЛАЮ ?**

Ученики сидят полукругом. Каждый из них, поочередно, сидя на своем месте или выходя вперед, молча показывает всем маленькие этюды из жизни, например: поливает цветы, шьет платье, готовит обед, гладит бельё и т.п. После этого остальные ученики отгадывают, что он делал. Те, кто отгадали, могут не только назвать эти этюды, но и изобразить их на бумаге.

Отгаданные этюды связываются поочередно в единый сюжет. При этом следует иметь в виду, что их количество в едином сюжете увеличивается постепенно.

## **8. ХУДОЖНИКИ**

Ученики сидят в кругу. Педагог объясняет: “Представьте перед собой белый лист бумаги, на котором мы сейчас все вместе будем “рисовать” одну общую воображаемую картину. Первое, что я “нарисую” в правом верхнем углу этой “картины”-это золотисто-красное солнце. Теперь пусть первый, кто сидит слева от меня, дополнит вслух эту “картину” каким-нибудь своим новым элементом, а затем следующий за ним также вслух внесет свое дополнение в эту же “картину” и т.д. В результате всех этих дополнений мы получим “картину” с единым сюжетом, где каждое дополнение к ней будет способствовать её развитию.”

После того, как “картина” будет закончена, педагог может предложить кому-нибудь из учеников пересказать все, что “изображено” на ней в той последовательности, как она создавалась.

Эту воображаемую картину каждый ученик может нарисовать, изменив ее сюжет, но сохранив составляющие ее элементы, а затем дать ей название.

## **9. ПЕРЕДАЧА ИНФОРМАЦИИ**

Ученики сидят полукругом. Выбранный водящий выходит из класса, а остальные договариваются между собой о том, какую информацию они собираются ему передать. Затем педагог приглашает водящего в класс, и вся группа только жестами и

мимикой старается передать ему условленную информацию. Задача водящего-отгадать эту информацию.

## **10. ИГРА С ВООБРАЖАЕМЫМИ ПРЕДМЕТАМИ**

Ученики сидят в кругу. Педагог “берет” в руки воображаемые предметы, например, иголку с ниткой, и “вдевает нитку в иголку”. Затем он “передает” эти предметы первому ученику, который, определив для себя, что это за воображаемые предметы, совершает ими дальнейшее действие, например, “завязывает” узелок, а затем “передает” эти предметы следующему ученику и т.д. Когда игра с воображаемыми предметами закончится, получив свое логическое завершение, то все ученики рисуют эти предметы.

Кроме того, педагог может задать какую-нибудь определенную тему для игры с воображаемыми предметами. Например: “Приготовление обеда”, “Сервировка стола” и т.п.

## **11. ЭТЮДЫ**

Ученики сидят полукругом. Перед педагогом на столе разложены карточки с заданиями для выполнения индивидуальных этюдов. Ученики поочередно берут по одной из этих карточек. Затем педагог просит каждого в отдельности изобразить походкой, жестами, мимикой и звуками то, что указано в задании, например: встреженного кота, грустного пингвина, хмурого орла, разгневанного поросенка, звенящий будильник, свистящий чайник и т.п.

**Для парных этюдов темы могут быть следующие:**

- 1) Кошка, которая охотится за птичкой.
- 2) Аист, который ловит лягушку.
- 3) Медведь, который залез в улей.
- 4) Говорящий попугай в клетке.
- 5) Курица на насесте.
- 6) Водопроводный кран, из которого перестала течь вода.
- 7) Часы с кукушкой.
- 8) Дрожжевое тесто.

Для работы в “творческой группе” можно взять одну из вышепредложенных тем. Если, например, рассмотреть п. 3) для группы из шести человек, то один из них будет изображать дерево, другой-медведя, третий-улей, а все остальные-пчел.

Кроме того, педагог может предложить ученикам спеть одну из песен хором, подражая голосам различных животных. Так, например, песню “Солнечный круг” можно проквакать, промяукать, промычать, прокудахтать, прокукарекать, прокрякать и т.д.

## **12. ЦЕПОЧКА СЛОВ**

Ученики находятся в кругу. Для сочинения рассказа, педагогу не обязательно задавать тему этого рассказа, а достаточно назвать любое слово, обозначающее какой-нибудь предмет или животное. Если, например, педагог скажет слово “слон”, то первый ученик, сидящий слева от него, называя любое другое слово, например, “река”, должен затем связать оба эти слова в одно предложение: “Слон пошел купаться на реку”. Следующему ученику необходимо добавить к этому предложению новое слово, например, “утка”. При этом образуется другое, более распространенное предложение: “Слон пошел купаться на реку и увидел там утку с утятами”. Следует иметь в виду, что каждое новое слово может служить и для создания нового предложения, которое будет являться продолжением рассказа, например: “Слон пошел купаться на реку. Вдруг из зарослей камыша взлетела утка” и т.д.

Таким образом, с помощью последовательной цепочки слов создается рассказ, которому потом дается название. При этом каждое слово этого рассказа может быть изображено на бумаге тем учеником, который его предложил. Весь рассказ также можно изобразить на бумаге и обыграть.

## **13. ОБЪЯСНЕНИЕ ВОЗГЛАСА**

Ученики сидят в полукруге. “Прошу всех по моей команде прокричать громкое “Ура!””-говорит педагог и затем поочередно спрашивает каждого ученика о том, при каких обстоятельствах тот мог бы прокричать это “Ура!” и с чем оно у него ассоциируется. В

ответ каждый из учеников может это не только объяснить, но и рассказать эпизод из своей жизни, с которым был связан этот возглас, и изобразить этот эпизод на бумаге. Можно использовать в этой игре и многие другие возгласы.

## 14. СКУЛЬПТОР И ГЛИНА

Ученики разбиваются на пары и становятся в разных частях зала. Партнеры каждой пары договариваются о том, кто из них будет “скульптором”, а кто-“глиной”. “Скульптор” решает для себя, что он будет “лепить” из “глины”, причем говорить “глине” о своей задумке ему нельзя. Затем все пары садятся полукругом. По сигналу педагога каждая пара поочередно выходит, и на глазах у всех “скульптор” этой пары, не говоря своей “глине” ни слова, своими руками бережно, прямо на глазах у всех, “лепит” из нее “скульптуру”, которую он задумал. Задача “глины” полностью подчиняться действиям “скульптора”, т.е. быть пластичной и податливой. В конце работы “слеplенная скульптура” должна в точности соответствовать тому, что задумал автор. Поэтому, когда “лепка” закончена, задумку автора все остальные пары по желанию могут угадать и дать ей название. Затем партнеры меняются ролями: тот, кто был “скульптором”, становится “глиной” и наоборот. После того, как все “скульпторы” закончат свои работы, проводится общий анализ этих работ всеми участниками игры. Этот анализ состоит в том, чтобы дать оценку наиболее интересным “скульптурам”, и отметить их работу их авторов.

Затем каждый ученик рисует только свою “скульптуру” на бумаге или лепит ее из пластилина.

В другом варианте игры ученики делятся на небольшие творческие группы, где выбранный в каждой группе “скульптор” “лепит” целую скульптурную композицию.

## **УПРАЖНЕНИЯ НА РЕЛАКСАЦИЮ**

### **1. УЧИМСЯ ДЫШАТЬ**

Ученики расходятся по залу, снимают тапочки и ложатся спиной на коврики. “Найдите такое положение своего тела,-объясняет им педагог,-чтобы не чувствовать напряжения ни в ногах, ни в руках, ни в мышцах спины, шеи, лица, и разожмите зубы. Ноги разведите немного в стороны. Руки положите вдоль туловища ладонями кверху, но так, чтобы они не касались его. Закройте глаза, не напрягая веки, и представьте себе, будто-бы внутри вашего живота находится не надутый “воздушный шарик”. На счет от “1” до “5” начинайте надувать этот “шарик”, делая медленный вдох носом и одновременно выпячивая живот вперед, чтобы показать, как он надувается. Грудь при этом не должна подниматься. Затем на следующий счет от “1” до “5” делайте спокойный выдох через нос, возвращая живот в и.п.”

Это упражнение на **диафрагмальное дыхание** ученики тут же выполняют пять раз подряд, а педагог продолжает: “Представьте теперь, что к вам пришла добрая фея, и каждый, кого она коснется рукой, медленно открывает глаза, тихо встает, как “пушинка” (бесшумно), складывает свой коврик, одевает тапочки и садится на свое место”-и педагог тут же, **тихо** подходя к каждому ученику, **спокойно** дотрагивается до него рукой.

**Вывод из состояния релаксации может достигаться только спокойным прикосновением руки или ведением счета мягким негромким голосом.**

### **Варианты игры:**

1. “Шарик надувается” в области грудной клетки. При медленном вдохе носом (плечи не поднимаются) грудная клетка по счету от “1” до “5” поднимается, а на выдохе-опускается. Это упражнение на **грудное дыхание** повторяется пять раз подряд без лишнего напряжения.

2. “Шарик надувается”, вытягиваясь в виде “колбаски” в области живота и грудной клетки. На счет от “1” до “5” ученики надувают сначала живот, а затем на счет от “6” до “10” продолжают делать вдох уже грудью, расширяя грудную клетку. При этом плечи не поднимаются. Затем они на счет от “1” до “5” делают медленный выдох носом, опуская грудь, а на счет от “6” до “10” продолжают выдох, опуская живот. Это упражнение на **смешанное дыхание** повторяется пять раз подряд без лишнего напряжения.

3. Все предыдущие варианты упражнений на дыхание поочередно выполняются следующим образом: вдох-на счет от “1” до “5”, выдох-на счет от “1” до “10”, т.е. выдох в два раза продолжительнее вдоха.

## **2. НАСТРОЙКА**

Ученики сидят на стульях. “Сядьте поудобнее,-говорит педагог,-закройте глаза и найдите такое положение своего тела, чтобы оно было полностью расслаблено. Для этого снизу вверх, начиная с

пальцев ног и заканчивая мышцами лица, освободите все тело от напряжения.”

При правильном выполнении этого упражнения голова должна опуститься на грудь, а скулы расслабиться. Брови не должны быть нахмурены. Для того, чтобы проверить насколько расслаблен тот или иной ученик, педагог может подойти к любому из них, поднять его руку и отпустить. Рука при этом должна свободно упасть обратно.

“Теперь, напрягая правую руку,-объясняет снова педагог,-пошевелите левой, проверив расслаблена ли она, и, наоборот, напрягая левую руку, пошевелите правой, также проверив расслаблена ли она. Точно также, напрягая правую ногу, расслабьте левую и пошевелите ею, а напрягая левую ногу, расслабьте правую и также пошевелите ею. Затем напрягите все тело, и тут же его полностью расслабьте, чтобы во всем теле почувствовать легкость и тепло.”

### 3. ЦВЕТЫ И ДОЖДИК

Ученики становятся в разных местах зала. “Представьте, что в солнечный летний день вы оказались на широком лугу, усыпанном красивыми цветами,-объясняет им педагог, а затем продолжает:-”Пусть теперь, когда я сыграю три волшебные ноты: “*до-ре-ми*”, каждый из вас “превратится” в один из этих красивых “цветов”-и педагог начинает играть на фортепиано три первых ноты второй октавы: “*до-ре-ми*”, а каждый из учеников изображает этот “цветок”, который он представил в своем воображении.

“Солнце печет очень сильно. Уже давно не было дождя, и цветы на лугу начинают постепенно вянуть. Сначала опускаются головки, лепестки, а потом сгибается и весь стебелек до самой земли”,-снова говорит педагог и тут же начинает играть на фортепиано волшебные ноты, а ученики одновременно показывают, как вянут цветы: на ноте “*ми*”-опускают головы, на “*ре*”-роняют руки вдоль туловища, на “*до*”-опускаются на корточки.

“Пошел дождик, и цветы начинают оживать”,-продолжает педагог и вновь начинает играть волшебные ноты, а ученики показывают, как оживают цветы: на ноте “*до*”-выпрямляются, на “*ре*”-поднимают руки, на “*ми*”-поднимают головы.

Все это упражнение повторяется несколько раз подряд, а в конце ученики бесшумно, как “пушинки” садятся на свои стулья.

#### 4. ЧУДЕСНЫЕ СЕМЕНА

Ученики расходятся и становятся в разных местах зала. “Представьте себя маленькими семенами, которых ветром разбросало по всему полю,-объясняет им педагог и продолжает:-Пусть каждый из вас присядет на корточки и определит: какой цветок должен вырасти из его семечка. Сейчас я сыграю вам восемь волшебных нот: *“до-ре-ми-фа-соль-ля-си-до”*, и с первой ноты *“до”*, как с первым лучом солнышка, каждое “семечко”, делая медленный вдох носом, одновременно начнет подниматься и тянуться к солнышку, а к последней ноте *“до”* должно превратиться в “цветок” и замереть”-и тут же педагог, медленно сыграв на фортепиано восходящую гамму до-мажор второй октавы, продолжает:-Но вот солнышко близится к закату, и ваш цветок под аккомпанемент тех же волшебных нот нисходящей гаммы: *“до-си-ля-соль-фа-ми-ре-до”* также медленно “увядает”, т.е. возвращается в и.п., садясь на корточки, закрыв глаза и вновь “обращается в семечко.”

Далее педагог поочередно выводит учеников из состояния релаксации, как в игре “Учимся дышать”.

##### **Дополнительный вариант игры:**

Все ученики разделяются на пары. Партнеры каждой пары становятся в разных частях зала, повернувшись лицом друг к другу и взявшись за руки. Затем, не разъединяя рук, они садятся на корточки и закрывают глаза. Теперь они представляют собой одно целое-“семечко”. Оба партнера не должны знать, какой цветок вырастет из этого “семечка”. Задача состоит в том, чтобы не мешать, а чувствуя руками друг друга, помогать и подстраиваться под движения своего партнера в течение всего музыкального сопровождения, пока вырастает “цветок” и вновь превращается в “семечко”. Затем педагог поочередно дотрагивается рукой до одного из партнеров каждой пары, и тот, открыв глаза, медленно поднимается вместе со своим “незрячим” партнером, ведет его на свое место и усаживает. Как только тот садится-тут же открывает глаза, и партнеры разъединяют руки.

## 5. ЛЕДЯНЫЕ ФИГУРЫ

Ученики расходятся по всему залу и снимают тапочки. “Представьте,-говорит ученикам педагог,-что вы неожиданно очутились в “ледяном царстве”, и по моей команде: “Раз, два, три-замри!”-вы тут же должны превратиться в застывшие “ледяные фигуры”, то есть замереть так, чтобы, закрыв глаза и слегка напрягая кулачки, почувствовать небольшое напряжение в мышцах рук, ног и туловища,-и дальше педагог продолжает:-”Мороз усиливается, и “ледяные фигуры” становятся крепче, то есть ваши мышцы ещё немного напряглись. Но вот, наконец, выглянуло солнце, и под его теплыми лучами “ледяные фигуры” начали “оттаивать”, то есть все ваши мышцы начали медленно расслабляться. Чем выше поднимается и сильнее греет солнце, тем быстрее вы “таеете”, то есть расслабляете все свои мышцы, а затем, медленно опускаясь, превращаетесь в “льдинку” и, ложась на спину, “растекаетесь в лужицу”. Лежа на спине, пошевелите ручками и ножками, проверяя нет ли напряжения в них. Разожмите зубки, расслабьте веки. Ласковое солнце начинает вас согревать все сильнее, и вы чувствуете, как постепенно становятся теплыми сначала пальчики ног, затем сами ножки, животик, руки, грудь, плечи, шея и лицо. Теперь вы полностью расслаблены и согреты.”

Далее педагог поочередно выводит учеников из состояния релаксации, как в игре “Учимся дышать”.

## 6. ОЗЕРЦО И КОРАБЛИК

Ученики расходятся по всему залу, снимают тапочки и ложатся спиной на коврики. Затем снимают мышечное напряжение точно так же, как перед игрой “Учимся дышать”.

“Представьте,-говорит педагог,-что вы превратились в маленькое “озерцо”. Вот задул “теплый ветерок”, и по вашему “озерцу” “покатились маленькие волны”: сначала снизу вверх (от пальцев ног к темечку) и затем сверху вниз (от темечка к пальцам ног).”

Это упражнение ученики выполняют лёжа, а педагог продолжает: ”А теперь точно также “покатим” эти “волны” по вашему “озерцу” снизу вверх, одновременно делая вдох носом, на

счет от “1” до “5”, и сверху вниз, одновременно делая выдох носом, на тот же счет от “1” до “5”.”

Это упражнение ученики выполняют лёжа несколько раз подряд, а педагог продолжает: А теперь представте, что кто-то пустил по “волнам” вашего “озерца” лодочку с белым парусом, и она плывет сначала снизу вверх (на вдохе), а затем сверху вниз (на выдохе).”

Это упражнение ученики выполняют несколько раз подряд по счету от “1” до “5”, а педагог продолжает дальше: “Теперь на мой счет от “1” до “5” медленно откройте глаза, и, направив носки ног на себя, одновременно вытяните руки хорошенько за голову, потянитесь и начните медленно подниматься садясь на коврик.”

Одновременно со счетом педагога это упражнение может выполняться и в музыкальном сопровождении мелодий медленных вальсов без голоса, под фонограмму.

## 7. РАДУЖНАЯ ЛЕСЕНКА

Ученики садятся на стулья таким образом, чтобы спина у каждого была прямая, а позвоночник выпрямлен. Для этого необходимо поставить ступни ног на пол, руки положить на колени и, опустив плечи, потянуться головой кверху (темечком к “солнышку”).

“Представте в своем воображении лесенку,-объясняет педагог,-состоящую из семи ступенек, а на самом верху её-ваш любимый фрукт. Чтобы “раскрасить” в один из семи цветов радуги каждую ступеньку этой “лесенки”, нам необходимо вспомнить “считалочку”-и педагог вместе с учениками произносит:-*“Каждый охотник желает знать, где сидит фазан.”*”

“А теперь по моему счету от “1” до “7”,-продолжает дальше объяснять педагог,-делайте медленный вдох носом и одновременно, не двигая головой, а только переводя глаза снизу вверх, “поднимайтесь” в своем воображении со ступеньки на ступеньку. “Добравшись” до последней седьмой ступеньки, забирайте свой любимый фрукт, и на счет от “7” до “1”, делая выдох носом и не двигая головой, одновременно, переведите глаза сверху вниз, спускаясь до первой ступеньки.

Вдох и выдох в этом упражнении можно делать ступенчато (см. игру “Разноцветные шарики”)

### **Дополнительный вариант игры:**

Вместо “радужной лесенки” ученики могут представить в своем воображении волшебное дерево, состоящее из пяти веточек, расположенных поочередно друг за другом в виде ёлочки. Поэтому, когда ученики “забираются” и “спускаются” по такому “дереву”, глаза у них должны двигаться зигзагообразно при неподвижном положении головы.

## **8. УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ГЛАЗ**

Каждый из учеников садится на стул или на коврик в позу “индейца” (на пятках), выпрямив спину. Перед тем, как начать упражнение для глаз, необходимо снять напряжение в мышцах спины и шеи. Для этого сначала каждый из учеников правой рукой делает себе самомассаж левого плеча и всей воротниковой зоны, включая левую лопатку и шейный отдел позвоночника, а затем левой рукой он делает самомассаж правого плеча и всей воротниковой зоны. После этого каждый из них медленно, без резких движений, подбородком дотягивается до груди, затылком-до позвоночника, правым ухом-до правого плеча, левым ухом-до левого плеча, а затем поднимает и опускает плечи два раза подряд. Только теперь можно приступить к выполнению упражнений для глаз.

Каждое упражнение для глаз лучше всего выполнять под музыку медленного вальса. **Голова при этом должна быть совершенно прямой, и двигаются только глаза.**

Комплекс упражнений для глаз под музыку медленного вальса:

- 1) Движения вверх-вниз (повторяется 2 раза подряд в течение 4 тактов).
- 2) Движения вправо-влево (повтор. 2 раза подряд в течение 4 тактов).
- 3) Упражнения п.1 и п.2 (повтор. поочередно по 2 раза подряд в течение 8 тактов).
- 4) Закрывать глаза и, не напрягая век, слушать музыку (музыкальная фраза-8 тактов).

5) Открыть глаза и, найдя впереди себя точку, смотреть, не моргая, на нее (музыкальная фраза-8 тактов). Если трудно долго смотреть в одну точку, не моргая, то можно слегка прищурить глаза.

6) “Раскачивать” движениями глаз воображаемую “лодочку” под музыку вальса (8 тактов).

7) “Рисовать” движениями глаз воображаемую радугу (8 тактов).

8) Упражнения п.6 и п.7 выполнить с закрытыми глазами.

9) Открыв глаза, “рисовать” движениями глаз воображаемый “круг”: сначала в одну сторону (8 тактов), а затем в другую сторону (8 тактов).

10) Упражнение п.9 выполнить с закрытыми глазами.

11) Открыв глаза, снова выполнить упражнение п.5.

12) Быстро поморгать глазами в течение 8 тактов.

В конце данного комплекса упражнений ученики, закрыв глаза, должны растереть свои ладони так, чтобы те стали теплыми, а затем поднести их близко к глазам, не касаясь лица, для того, чтобы почувствовать их тепло. Затем, опустив руки, ученики открывают глаза.

## 9. ПРОГУЛКА ПО ЛЕСУ

Ученики расходятся по залу, снимают тапочки, ложатся спиной на коврики и снимают мышечное напряжение точно так же, как перед игрой “Учимся дышать”.

“Пусть каждый из вас,-говорит педагог,-представит себя идущим по лесной тропинке в летний солнечный день. Справа от вас-стройный сосновый лес, а слева-луг полевых цветов. Многоголосие певчих птиц в лесу дополняет звонкое стрекотание кузнечиков в высокой траве, а над яркими полевыми цветами на лугу жужжат пчелы и мохнатые шмели, летают разноцветные бабочки и мотыльки. Где-то вдали кукует кукушка: “ку-ку!”, а совсем рядом раздается стук дятла. Вот у вас из под ног выпорхнула большая лесная птица. Но вы идете дальше и видите, что у тропинки на бугре краснеет земляника. Вы наклоняетесь и срываете ягоду, ощущая её душистый вкус и аромат. Затем спускаетесь вниз по тропинке к ручью, вдоль которого

простирается густой малинник, и слушаете его журчание. Уталив жажду, вы по тропинке поднимаетесь наверх и, выйдя на луг, окунаетесь в море полевых цветов. Вы окружены ромашками, васильками, колокольчиками, клевером, иван-чаем, зверобоем, душицей, лютиками, мятой и многими другими цветами. Вдруг мимо вас пролетает красивая бабочка с бархотисто-красными крыльями и садится на цветок. Вы осторожно идете к ней, пробираясь сквозь высокую траву. Бабочка неожиданно улетает, а вы наклоняетесь, чтобы почувствовать нежно-сладковатый запах этого цветка. Запомните этот цветок и мысленно обведите его в “рамочку”. А теперь на счет пять откройте глаза и бесшумно, как “пушинки”, садитесь на свои места.

## 10. ЛЕСНОЕ ОЗЕРО

Ученики расходятся по залу, снимают тапочки, ложатся спиной на коврики и снимают мышечное напряжение точно так же, как перед игрой “Учимся дышать”.

“Закройте глаза,-говорит педагог,-и представте, что сейчас лето, а вы идете по лесу и собираете грибы и ягоды. По обеим сторонам лесной дорожки широко раскинулись кусты черники и брусники. Свое лукошко вы быстро наполняете ягодами. Утренняя прохлада в лесу давно уже сменилась полуденным зноем и от полящих лучей солнца вам становится жарко и душно. Тогда вы направляетесь в сторону лесного озера, чтобы там отдохнуть и искупаться. Это озеро находится недалеко и окружено сосновым бором. Спустившись по узкой тропинке к каменистому берегу, вы на мгновение останавливаетесь, пораженные зеркальным отражением лазурно-голубого неба и высоких стройных сосен в прозрачной воде озера. Затем вы быстро раздеваетесь и медленно входите в воду. Ощущая долгожданную прохладу и затаив дыхание от волнения, вы чувствуете, как по вашему телу пробегают “мурашки”. Но вы продолжаете двигаться все дальше и дальше в глубину, ступая по песчаному дну. Сначала вода доходит до ваших колен, потом до живота, и вот, наконец, вы окунаетесь с головой. Под водой, открыв глаза, вы замечаете, как стайка мальков, испугавшись, бросилась врассыпную. Проплывая мимо зеленых водорослей, напоминающих гирлянды, вы замечаете на дне среди разноцветных камней много

красивых ракушек. Вода так прозрачна и чиста, что лучи солнца отчетливо освещают под водой прибрежный песок. Вынырнув, вы плывете обратно к берегу. Вот ваши ноги каснулись песчаного дна. Выйдя на берег, вы ложитесь спиной на мягкую траву, закрываете глаза и чувствуете, как ласковое солнце согревает вас. А теперь на мой счет от “1” до “5” медленно открывайте глаза. Направив ступни ног на себя и вытянув руки за голову, потянитесь и, медленно поднимаясь, садитесь на коврик.”

## 11. НАПРЯЖЕНИЕ И РАССЛАБЛЕНИЕ

Ученики расходятся по всему залу, снимают тапочки, ложатся на спину и снимают мышечное напряжение точно так же, как перед игрой “Учимся дышать”.

“Делая вдох носом, одновременно медленно напрягите пальцы правой ноги, а затем, делая выдох через рот, на легком звуке “пх” расслабте пальцы и пошевелите ими. А теперь на вдохе медленно и постепенно напрягите сначала пальцы правой ноги, затем мышцы голени, мышцы бедра и правой ягодицы, а на выдохе сбросьте мышечное напряжение, расслабив полностью всю ногу и пошевелив ею”-так объясняет педагог, а ученики, внимательно слушая его, последовательно выполняют это упражнение.

Точно такое же упражнение ученики выполняют и с левой ногой, а затем одновременно с обеими ногами.

“Поймайте муху” правой рукой и, делая вдох, “сожмите муху” в кулачок, а на выдохе, разжав кулачок, “выпустите её” и пошевелите пальчиками. Теперь вновь “поймайте муху” и, делая вдох, напрягите сначала кулачок, а затем всю руку до плеча и правую грудь. На выдохе расслабте всю руку и, разжав кулачок, “отпустите муху”, а затем пошевелите всей рукой”-так объясняет педагог, а ученики последовательно выполняют это упражнение.

Точно такое же упражнение ученики выполняют с левой рукой, а затем одновременно обеими руками.

“На вдохе крепко сожмите зубы и зажмурьте глаза, а на выдохе разожмите зубы, расслабте веки. Делая медленно вдох, напрягите поочередно пальцы ног, мышцы голеней, бедер, ягодиц, живота; сожмите кулачки и напрягите поочередно мышцы рук, плеч, груди, шеи; сожмите зубы и зажмурьте глаза, а затем на выдохе расслабте

полностью все туловище. Теперь проверьте, полностью ли вы сняли напряжение, пошевелив руками и ногами, разжав зубы и расслабив веки.

Упражнение на полное напряжение и расслабление повторяется дважды. После этого желательно переключиться на работу с одним из типов дыхания по игре “Учимся дышать”.

## СОДЕРЖАНИЕ

От автора .....	3
НАШЕ ВОСПРИЯТИЕ .....	4
ГЛАЗНЫЕ КЛЮЧИ ДОСТУПА .....	5
КАК УСТАНОВИТЬ КОНТАКТ .....	6
ТРЕНИНГ ТВОРЧЕСКОЙ ПСИХОТЕХНИКИ (ТТП) .....	9
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ИГРОТРЕНИНГУ .....	11
СХЕМА ПОСТРОЕНИЯ ЗАНЯТИЙ “Радужный цветок“ .....	14
ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА .....	15
<b>ИГРЫ ПО ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА.</b>	
1.КТО ТИШЕ .....	17
2.ТИШИНА .....	17
3.КОНТАКТЫ .....	18
4.ЛОВКОСТЬ БЕСШУМНА .....	18
5.ТВОРЧЕСКИЙ КРУГ .....	19
6.ЗАПОМНИ СВОЕ МЕСТО .....	20
7.ЗНАКОМСТВО .....	21
8.ВЕРЕВОЧКА С УЗЕЛОЧКАМИ.....	24
9.ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА .....	24
10.ЭСТАФЕТА.....	26
11.ЛОКАТОР .....	26
12.ПЕРЕСТАНОВКА ДЕКОРАЦИЙ .....	26
13.ТВОРЧЕСКИЕ ГРУППЫ .....	29
<b>ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЛУХОВОГО И ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ.</b>	
1.ВСТА-ЛИ! СЕ-ЛИ! .....	31
2.ВСТАТЬ! СЕСТЬ!.....	31

3.ВСТАТЬ НА ”Д” И “М” .....	32
4.РАЗНЫЕ ЖИВОТНЫЕ .....	32
5.ЦАПЛЯ И ЛЯГУШКА .....	32
6.ПОВТОРИ.....	32
7.РАЗ, ДВА, ТРИ-ЗАМРИ! .....	33
8.СМЕНА НОМЕРОВ .....	33
9.ХЛОПКИ.....	33
10.ПОПРЫГУНЧИКИ.....	35
11.ПО ХЛОПКУ .....	36
12.ВПЕРЕД-НАЗАД.....	36
13.КТО ПОЗВАЛ? .....	37
14.УГАДАЙ ЗВУКИ .....	37
15.“ВИДЕТЬ” УШАМИ.....	38
16.ХОР .....	39
17.ОРАТОРЫ .....	39
18.РЕЧЕВОЙ КВАДРАТ .....	40
19.В ЭФИРЕ .....	41
20.КОНТАКТ .....	41
21.УГАДАЙ, ЧТО ГОВОРЮ .....	42
22.ПОВТОРИ ЗА МНОЙ .....	42
23.ЗЕРКАЛО .....	42
24.ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ .....	43
25.СТРАНА ВЕЩЕЙ.....	43
26.НАЙДИ СХОДСТВО .....	44
27.РАССАДИТЬ ПО ЦВЕТОВОЙ ГАММЕ .....	44
28.ТРОПИНКА .....	44
29.ШЕРЛОК ХОЛМС .....	45
30.РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЦЕПОЧКИ.....	46
31.ГЛАЗОМЕР .....	46
32.СКОЛЬКО ШАГОВ .....	47
33.ПЧЕЛКА В КЛАССЕ .....	47
34.ПЧЕЛКА В ЯЧЕЙКЕ.....	48
35.СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ.....	50
36.СОГЛАСОВАННЫЕ ХЛОПКИ.....	50
37.ЧЕЛОВЕК И ТЕНЬ.....	51

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ**

1.ОДУВАНЧИК .....	52
2.СВЕЧА .....	52
3.УПРЯМАЯ СВЕЧА .....	52
4.ТОРТ.....	53

5.ВОЗДУШНЫЙ ШАР .....	53
6.РАЗНОЦВЕТНЫЕ ШАРИКИ.....	54
7.ШАРИКИ И ЦАПЛЯ.....	55
8.МЯЧ.....	55
9.РЕЗИНОВЫЕ ИГРУШКИ.....	56
10.КОМАР .....	56
11.ШМЕЛЬ .....	57
12.МЯЧ И НАСОС .....	57
13.ПИЛИМ ДРОВА.....	58
14.КОЛЫБЕЛЬНАЯ .....	58
15.ПЕРЕБРОСЬ.....	59
16.ХОБОТОК И УЛЫБКА .....	59
17.ДРАЗНИЛКИ .....	59
18.ИРИСКА.....	60
19.ПОЛНЫЙ СЛОГОВЫЙ РЯД  МИ-МЭ-МА-МО-МУ-МЫ.....	60
20.ЗАКЛИНАНИЕ .....	62
21.ДРЕССИРОВЩИКИ .....	63
22.ЛЯГУШКИ .....	63
23.ОТ ТОПОТА КОПЫТ .....	63
24.РАССКАЖИ МНЕ ПРО ПОКУПКУ .....	64
25.МАЛЯРЫ.....	64
26.ВОРОНЫ .....	65
27.МОТОЦИКЛ .....	66
28.ЗВОНОК .....	66
29.НАЕЗДНИКИ.....	66

## **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЛУХОВОЙ ЗРИТЕЛЬНОЙ И ТАКТИЛЬНОЙ ПАМЯТИ.**

1.ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТА.....	67
2.ФОТОГРАФИЯ.....	68
3.ФОТОГРАФ .....	68
4.РАЗВЕДЧИКИ .....	70
5.ЗАПОМНИ И ПОВТОРИ.....	71
6.ЗАПОМНИ МЕСТО И ПОЗУ .....	71
7.ВИДЕОСКОП.....	72
8.СЛОВЕСНЫЙ ПОРТРЕТ.....	72
9.ПУТЬ ВСЛЕПУЮ.....	73
10.ЛАБИРИНТ .....	73
11.ЧАСТИ СВЕТА.....	73
12.УТРО .....	74

13.ПУТЕШЕСТВИЕ ПО АФРИКЕ .....	75
14.ЧТО ВЫ ВИДИТЕ .....	76
15.РАССКАЗ НА ТЕМУ .....	77
16.ГРУППОВОЙ РАССКАЗ.....	77

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ФАНТАЗИИ**

1.НА ЧТО ПОХОЖЕ? .....	78
2.УГАДАЙ ПРЕДМЕТ .....	78
3.ПРЕДМЕТ-АССОЦИАЦИЯ .....	79
4.ПЛАСТИЛИН.....	79
5.ПРЕВРАЩЕНИЯ .....	80
6.СКАЗКИ.....	81
7.ОТГАДАЙ, ЧТО Я ДЕЛАЮ? .....	84
8.ХУДОЖНИКИ .....	84
9.ПЕРЕДАЧА ИНФОРМАЦИИ .....	85
10.ИГРЫ С ВООБРАЖАЕМЫМИ ПРЕДМЕТАМИ .....	85
11.ЭТЮДЫ.....	85
12.ЦЕПОЧКА СЛОВ .....	86
13.ОБЪЯСНЕНИЕ ВОЗГЛАСА .....	87
14.СКУЛЬПТОР И ГЛИНА.....	87

## **УПРАЖНЕНИЯ НА РЕЛАКСАЦИЮ.**

1.УЧИМСЯ ДЫШАТЬ .....	89
2.НАСТРОЙКА .....	90
3.ЦВЕТЫ И ДОЖДИК .....	91
4.ЧУДЕСНЫЕ СЕМЕНА .....	91
5.ЛЕДЯНЫЕ ФИГУРЫ.....	92
6.ОЗЕРЦО И КОРАБЛИК.....	93
7.РАДУЖНАЯ ЛЕСЕНКА.....	94
8.УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ГЛАЗ .....	95
9.ПРОГУЛКА ПО ЛЕСУ.....	96
10.ЛЕСНОЕ ОЗЕРО.....	97
11.НАПРЯЖЕНИЕ И РАССЛАБЛЕНИЕ.....	98

**А.Г. Назарова**  
**ИГРОТРЕНИНГ**

методическое пособие для работы с детьми дошкольного и  
школьного возраста.

Редактор **В.М. Назаров**

Художник **В.М. Назаров**

Подписано в печать 10.04.98.      Формат 60х90.      Бумага типогр.  
Печ. л. 6,5. Печать офсетная.      Зак. № 18.      Цена договорная.

Типография ОФТ. г. С-Петербург

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

- ДРАКОНЧИК.....
- ИГОЛОЧКА.....
- РАЗ, ДВА, ТРИ-ЗАМРИ!.....
- СОВУШКА.....
- КОЛОБОК.....
- ВОРОБЬИ И ВОРОБЬИ.....
- ПУТАНКА.....
- ВОРОБЬИ-ПОПРЫГУНЧИКИ.....
- ОХОТНИКИ И УТКИ.....
- МЯЧ ПО КРУГУ.....
- МЯЧ В ВОЗДУХЕ.....
- КОТ И МЫШКА.....
- ЗАМКНИ КРУГ.....
- УСПЕЕШЬ-ЗАМРИ!.....
- ШТАНДЕР.....
- РЫБАЧОК И РЫБКИ.....
- НЕВОД.....
- ЛОВИСЬ РЫБКА БОЛЬШАЯ И МАЛЕНЬКАЯ.....
- ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ.....
- ПОПАДИ В ВЕДРО.....
- ОХОТНИКИ.....

## **ИГРЫ-ЭСТАФЕТЫ**

- ПРОСКАЧИ С МЯЧОМ.....

БЕГ С МЯЧОМ.....	
МЯЧ ЧЕРЕЗ ГОЛОВУ.....	
ЭСТАФЕТНЫЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ.....	

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### ДРАКОНЧИК

Ученики стоят друг за другом, держась за плечи впереди стоящего. Первый ученик-это голова дракона, последний-кончик хвоста. Пока звучит музыка, первый играющий ытается сватить последнего-дракон ловит свой хвост. Остальные ученики цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль головы дракона становится ребенок, стоящий за ним, а "голова" становится в хвост.

### ИГОЛОЧКА

Ученики становятся друг за другом, держа за плечи впереди стоящего. Первый ученик-иглолочка. Педагог становится лицом к "иглолочке", берет этого ребенка за руки. Все хором произносят фразу: "Иголочка, шей!", и после этого педагог быстро двигается зигзагом. Все остальные ученики ниточка. Задача "ниточки" не оторваться от "иглопочки". Кто оторвется, тот становится в конец, и игра начинается сначала.

а) Иголочка шьет "красивое бальное платье" или "фрак". Педагог двигаясь вырисовывает контур данного предмета.

### РАЗ, ДВА, ТРИ-ЗАМРИ!

Ученики становятся в любом месте зала. Педагог поворачивается к ним спиной. Ученики начинают двигаться по залу. Педагог говорит: "Раз, два, три-замри!" и поворачивается лицом к ученикам. Как только он повернется, все должны замереть и не шевелиться. Кто пошевелится, тот становится водящим.

## **СОВУШКА**

Ученики становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет совушкой, а все остальные-жучки, бабочки, птички. По команде ведущего: "День наступает-всё оживает!"-ученики бегают по кругу. Совушка в это время "спит", т.е. сидит на корточках в центре круга, с закрытыми глазами. Когда же ведущий скажет: "Ночь нас-тупает-все замирает!", играющие останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится и уводит их к себе в круг. Они становятся совушками и теперь все вместе "вылетают" на охоту.

## **КОЛОБОК**

Ученики становятся в круг. Выбирается "лиса", которая становится в центр круга. Ученики, приседают на корточки или садятся на пятки в позу "ученика". Играющие перекатывают мяч-"колобок" друг к другу так, чтобы он уходил от "лисы". "Лисой" становится тот игрок, который перекатит колобок так, что "лиса" сможет его поймать.

## **ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ**

Ученики делятся на две команды, которые становятся друг против друга. Одна команда "воробьи" (повязываются зеленые ленточки), другая-"вороны". Ведущая команда ловит (салит), другая команда убегает. Педагог медленно говорит: "Во-о-о-ро-о...", в этот момент готовы убегать и ловить обе команды. Именно этот момент противоречивой готовности и важен в упражнении. Через определенный промежуток времени педагог говорит "Стоп!".

Подсчитываются осаленные и педагог называет другую команду, и так несколько раз подряд. В конце игры подводятся итоги выигрыша каждой команды.

## **ПУТАНКА**

Среди учеников выбирается водящий, все остальные становятся в круг и берутся за руки, водящий отворачивается. Игроки начинают запутываться, не разъединяя рук. Ведущий поворачивается и начинает распутывать игроков.

## **ВОРОБЬИ-ПОПРЫГУНЧИКИ**

В центре зала мелом чертится большой круг. Выбирается "кот", остальные играющие-"воробышки"-становятся за начерченным кругом у самой черты. По сигналу руководителя "воробышки" начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а "кот" старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится "котом", а "кот"- "воробышком".

## **ОХОТНИКИ И УТКИ**

Ученики делятся на две команды: "охотники" и "утки". "Охотники" образуют круг, а "утки" становятся внутри круга. "Утки" бегают в кругу (из круга выбежать нельзя) и стараются не попасться охотникам. У "охотников" один мяч. Задача "охотников" выбить как можно больше "уток". Те, кого выбили, выходят из игры. "Утки" могут ловить мяч, но не от земли. Та "утка", которая поймает мяч ("свечу"), может впустить любую из выбитых "уток". В конце игры "охотники" и "утки" меняются местами.

## **МЯЧ ПО КРУГУ**

Ученики встают в круг. Им дается один мяч. По сигналу педагога дети начинают быстро передавать мяч. Мяч можно передавать в любом направлении, но только из рук в руки. Передавать его по воздуху нельзя. Если педагог издаст какой-либо сигнал, например, хлопок, то мячик должен передаваться в другую сторону.

В другом варианте игры ученикам даются два мяча. Тот, у кого окажется оба мяча в руках или тот, кто уронит мяч, становится водящим.

## **МЯЧ В ВОЗДУХЕ**

По сигналу педагога ученики становятся в круг. Тот, кто встал в круг позже всех, становится водящим. Игрокам дается мячик. Мячик можно передавать либо из рук в руки по кругу, либо перебрасывать, но не выше головы. Задача игроков не дать водящему дотронуться до мяча. Следующим водящим будет тот, кто последним держал в руках мячик, прежде чем до не дотронулся водящий.

## **КОТ И МЫШКА**

Среди учеников выбирается “кот” и “мышка”. Остальные участники делают два круга и становятся по парам. В каждой паре-первый лицом к центру, второй-ему в затылок. “Кот” бежит за “мышкой”. Дотронулся до “мышки”-значит он ее поймал, “мышка” выходит из игры. Но “мышка” может спрятаться в норку. Для этого ей нужно встать впереди любой из пар. В этом случае мышкой становится третий, стоящий сзади игрок. Он продолжает убежать.

## **ЗАМКНИ КРУГ.**

Ученики становятся в круг. Выбирается водящий, который выходит за круг. Остальные игроки не смыкают круг, оставляют место водящего незанятым. Водящий начинает двигаться по кругу за спинами остальных участников и выбирать себе "жертву". Он дотрагивается до одного из игроков и бежит дальше по кругу. А тем самым осаленный игрок бежит в противоположную сторону. Где-то игроки должны встретиться, а затем бежать к свободному месту в кругу (бывшее место водящего остается свободным, а место "жертвы" занимает). Тот, кто первым займет свободное место, победил, а оставшийся остается водить.

## **УСПЕЕШЬ-ЗАМРИ!**

Среди учеников выбирается водящий. Остальные разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь одним вдогонку и пытается осалить его. Но он не имеет права салить игрока, пресевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, заст

## **ШТАНДЕР.**

Ученики становятся в круг. Выбирается водящий и становится в центр круга. У него в руках мяч. Водящий подбрасывает вверх мяч, как можно выше и называет имя одного из участников. Тот, кого назвали, ловит мяч, но уже после того, как он отскочит от земли. Остальные все разбегаются как можно дальше. Как только названный участник поймал мяч, он громко кричит: "Штандер!". Все остальные должны застыть на месте. Теперь задача водящего попасть мячом в кого-нибудь из участников. Ученики могут увертываться от мяча, но сходить со своего места не могут. Если водящий попал мячом, то тот, в кого попали мячом, становится водящим. Если нет, остается прежний водящий.

## **РЫБАЧОК И РЫБКИ**

По середине зала мелом чертится круг. Выбирается рыбачок. Он садится на корточки в центр круга. Остальные играющие-рыбки, становятся по краю круга, хором говорят: "Рыбачок, рыбачок, поймай нас на крючок.". На последнем слове рыбачок вскакивает, выбегает из круга и начинает бегать зарыбками, которые разбегаются по всему залу. Пойманная рыбка становится рыбачком и идет в центр круга.

## **НЕВОД**

Все ученики-рыбки, кроме двух рыбаков. Рыбаки, взявшись за руки, бегут за рыбкой. Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг

рыбки руки. Та “рыбка”, которая попалась прикрепляется к рыбакам. Постепенно пойманных рыбок составляет целая цепочка-"невод". Теперь рыбки ловятся неводом. Последние двое не пойманных игроков являются победителями, при повторении игры они-рыбаки.

## **ЛОВИСЬ РЫБКА БОЛЬШАЯ И МАЛЕНЬКАЯ**

Среди учеников выбирается один водящий-"крючок". Все остальные-рыбки. "Крючок" старается поймать рыбок. Та рыбка, которая попалась на крючок прикрепляется к “крючку”и ученики берутся за руку и ловят дальше. Таким образом все пойманные рыбки прикрепляются к “крючку” Надо переловить всех рыбок.

Вариант игры:

а) Каждая пойманная рыбка становится крючком, а предыдущие становятся "леской" (образуется цепочка). Если во время игры леска оборвется, то игра останавливается и продолжается после того, как все опять соединятся.

б) Выбираются два "крючка" и проигрывается любой вариант. Кто больше поймает.

в) Пятнать можно небольшим мячом, используя все варианты игры.

## **ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ**

Ученики становятся в круг. Педагог кидает мяч одному из учеников и говорит "земля". Тот ученик ловит мячик и кидая его обратно педагогу называет какое-нибудь животное. Если педагог говорит "вода"-называет рыбу, если "воздух"-птицу. Повторять слова нельзя. Кто ошибается, тот выходит из игры.

Варианты игры:

а) Мячик может перекидываться учениками в кругу.

б) Красный мяч может обозначать-птицу, синий-рыбу, красный-животное.

## **ПОПАДИ В ВЕДРО**

Ученики делятся на две команды и становятся в две колонны. Педагог чертит ограничительную черта и на расстоянии 4-х метров от каждой ставится ведро. Задача участников обеих команд попасть в ведро мячом. Те ученики, которые не попадают, выбывают из игры. Игра проигрывается в несколько заходов. Выигрывает та команда, в которой останется один участник. Игра может проводиться и без деления на команды. Выигрывает тот, кто останется последним.

## **ОХОТНИКИ**

Среди учеников выбираются 2 или 3 охотника. Они становятся в разных местах зала, держа в руках по маленькому мячу. Играющие бегают по площадке. По сигналу педагога: "Стоп!"-все останавливаются, и охотники с места должны попасть мячом в кого-нибудь из них. Кого мячик коснется, тот выбывает из игры. Играющие могут увертываться от мяча, но не должны сходить с места.

Игра продолжается до тех пор пока "охотники" не выбьют всех игроков. В конце подсчитывается, какой из охотников больше всех выбил игроков.

## **ИГРЫ-ЭСТАФЕТЫ**

### **ПРОСКАЧИ С МЯЧОМ**

Ученики делятся на две команды и становятся в затылок друг за другом. Первые игроки обеих команд зажимают между ногами мяч. По сигналу педагога они скачут до цели, огибают ее. Доскакав обратно, передают мяч следующему. И так пока не пройдут все игроки обеих команд. Побеждает та команда, которая быстрее всех справилась с этим заданием и ни разу не уронила мяч.

### **БЕГ С МЯЧОМ**

Ученики делятся на две команды и разбиваются на пары (в своей команде). Игроки первых пар становятся друг против друга и зажимают мяч между лбами или между плечами, спинами, ушами. Держать мяч руками нельзя. Задача, как можно быстрее добежать до цели, обогнув ее, вернуться обратно и передать мяч другой паре. Побеждает та команда, которая быстрее справилась с заданием и не уронила мяч.

## **МЯЧ ЧЕРЕЗ ГОЛОВУ**

Ученики делятся на команды. Обе команды встают в затылок друг за другом. Первым игрокам дается по мячу. По сигналу ведущего первые игроки передают мяч через голову второму игроку. Второй-третьему и так до последнего. Последний, получив мяч, должен обежать свою команду, встать во главе ее и послать мяч назад, передавая его между ног. Последний игрок, получив мяч, бежит вперед и встает впереди всех игроков, и передает мяч через голову и т.д. Игра считается оконченной, когда в какой-нибудь из команд первый игрок не вернется на свое место. Эта команда и считается победившей.

## **ЭСТАФЕТНЫЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ**

Ученики делятся на две команды. Обе команды встают в затылок друг за другом лицом к "Финишу" и после команды педагога начинают передвигаться к "Финишу", используя различные виды передвижения. Выигрывает та команда, которая быстрее достигнет "Финиша". Каждой паре учеников дается свой вид передвижения.

Виды передвижений:

- а) гусиный шаг;
- б) прыжки на корточках;
- в) прыжки на одной ноге;
- г) прыжки на двух ногах;
- д) прыжки боком (по одному и в паре);

е) бег со связанными ногами (связывают левую ногу одного игрока с правой ногой другого);

ж) бег задом наперед;

з) бег присев руки поставить сзади в упоре на пол, ноги на полу, ягодицы оторваны от земли);

и) бег в парах спинами друг к другу (взялись под руки);

к) бег парами взявшись за руки;

л) прыжками лягушки;

м) бег маленьких обезьянок (на четырех ногах).